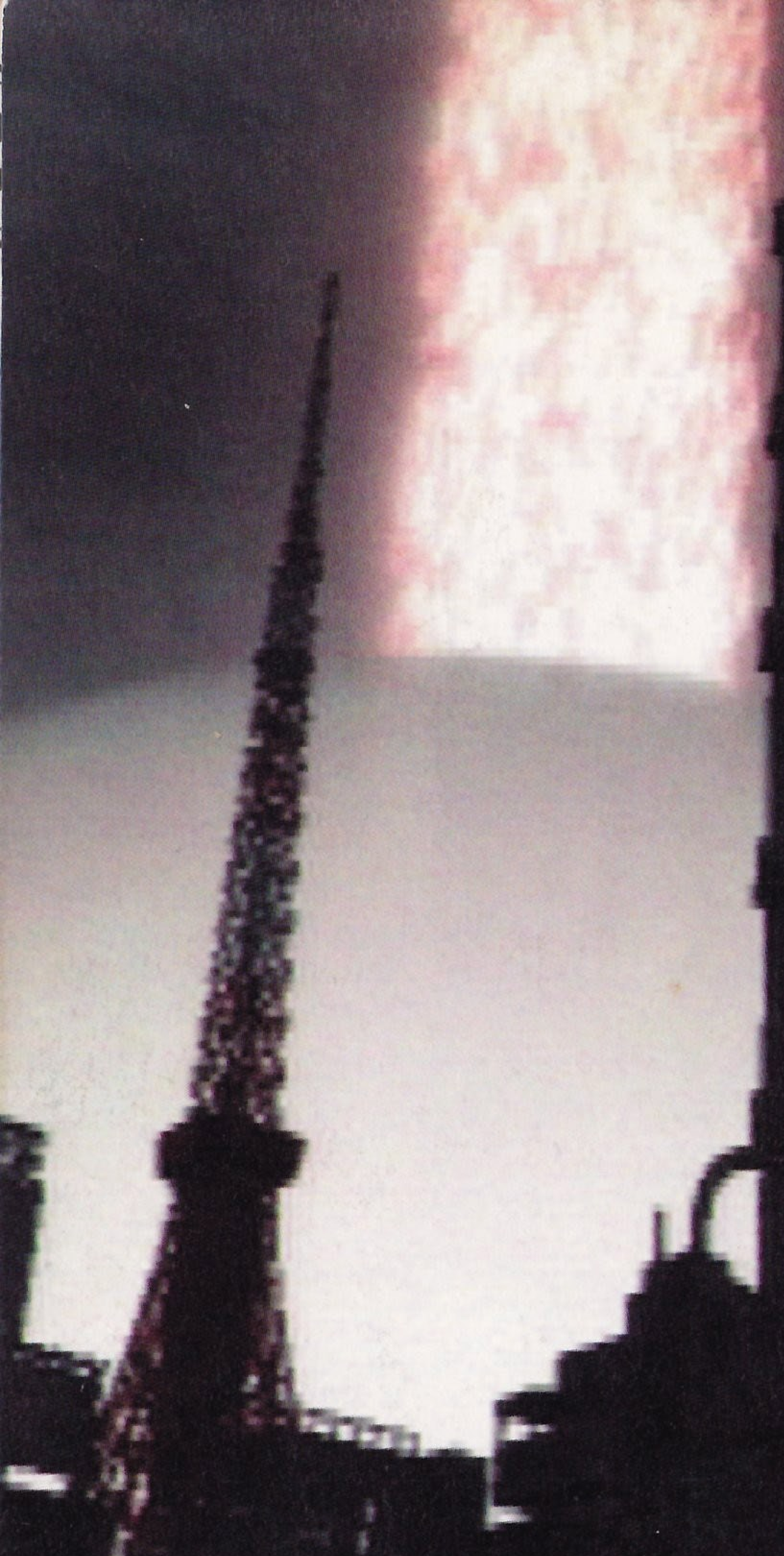
PlayStation

# 双界儀（ソウカイギ）™

SQUARESOFT




## ゲームの始め方——3

◆初めてゲームをする方へ
◆タイトル画面 ◆開始 ◆設定
◆再開 ◆保存のしかた
◆ステージ選択のしかた
◆ステージクリアとゲームオーバー

## コントローラの使い方——5

◆移動 ◆直接攻撃 ◆旺氣弾
◆奥義 ◆ブースト ◆ジャンプ ◆結界 ◆封陣符

## ゲームの進め方——7

◆画面の見方 ◆戦闘について
◆戦闘での各種テクニックについて

## 五行配当——19

◆五行配当 ◆色 ◆属性

## 世界背景——21

## 操作キャラクター

◆技表——25
◆真武居 直柔——27
◆御巫 みづほ——31
◆八洲 大騎——35
◆朱童 ひふみ——39
◆琴平 あずさ——43
◆我舞 要——47

## 登場人物紹介

◆カハク ◆ヤンロン ◆インフゥ——51
◆ナミ姫 ◆塞上 夜斗 ◆金 剛——53
◆東 宗造 ◆水見 ◆立科 沍 ◆汐里 ひさぎ——55


For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

SLPS 01291~3

平成10年12月、その大異変は富士山から始まった。
突如山頂で起こった巨大な爆発。
閃光が山峰を大きく二つに引き裂き、霊峰富士はその姿を醜く変えた。
これに呼応するかのように、日本各地でさらに大きな爆発が同時多発する。
突如放出されたその強大なエネルギーは、巨大な火球を生み出し、
半径50kmに及ぶ地域を一瞬にして焦土と変えた。
やがて火球の中心にそそり立つ火柱に、
残骸となったありとあらゆる物質が引き寄せられてゆき、
最終的にそれは全長150km、直径10kmに達する異様な黒い石柱となった。
果たしてこの強大なエネルギーの正体は何だったのか。
富士山の異変といかなるかかわりを持つのか。
この異変は天災なのか…。
全人口の14%を失った大災害を境に、
日本各地には正体不明の怪物が無数に出現するようになり、
復興に尽力する人々をさらなる不安へとかきたてた。
そんなある日、
能登に住む女子高生・御巫みづほにとって、
自らの運命を大きく変える出来事が待ち受けていた…。

# ゲームの始め方

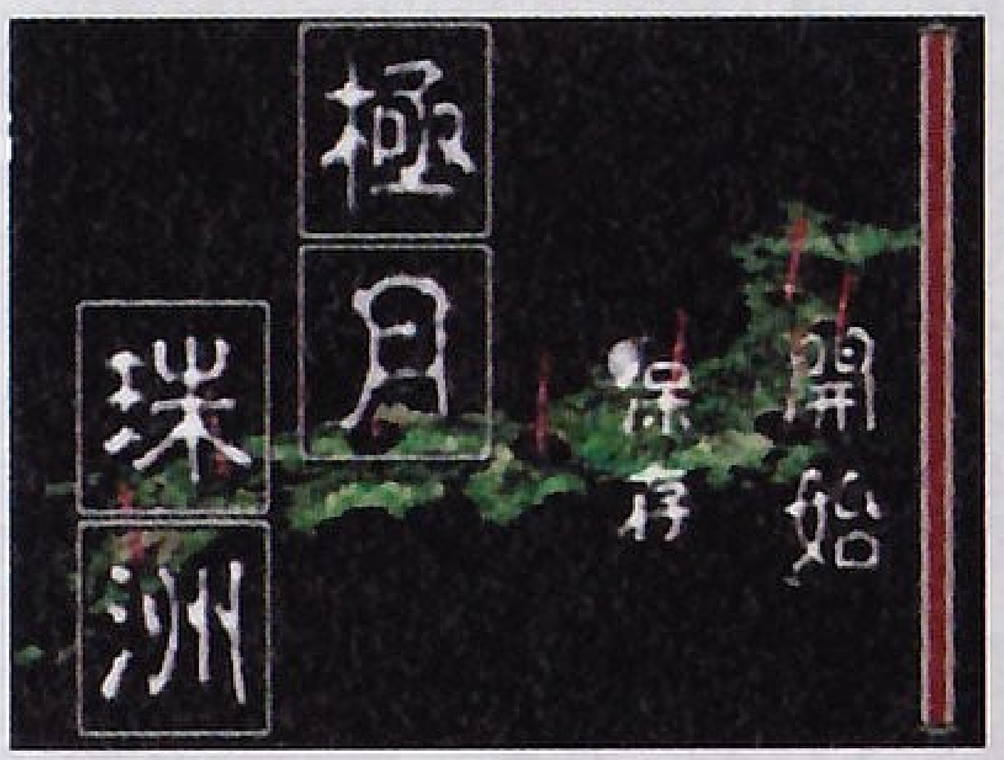
## 初めてゲームする方へ

プレイステーション本体のオープンボタン【OPEN】を押し、ホルダーを開け、DISC 1のCD-ROMを正しくセットしたあと、本体の電源【POWER】を入れるとムービーが始まり準備完了です。

## タイトル画面

ムービーが終了すると（ムービーはSELECTボタンを押すとスキップできます）タイトル画面が表示されます。
方向キーの左右で【開始】【設定】【再開】を選択し、START又は◎ボタンで決定します。

## 開始

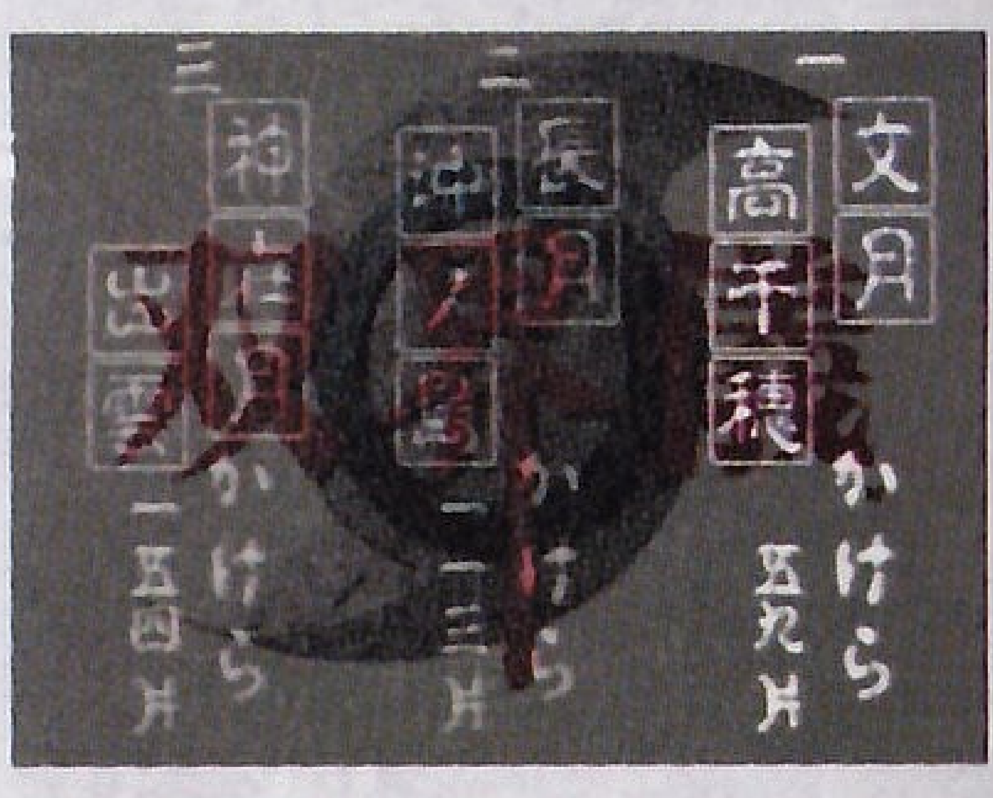



START又は◎ボタンを押し、決定すると、ゲームを始めることができます。

## 設定

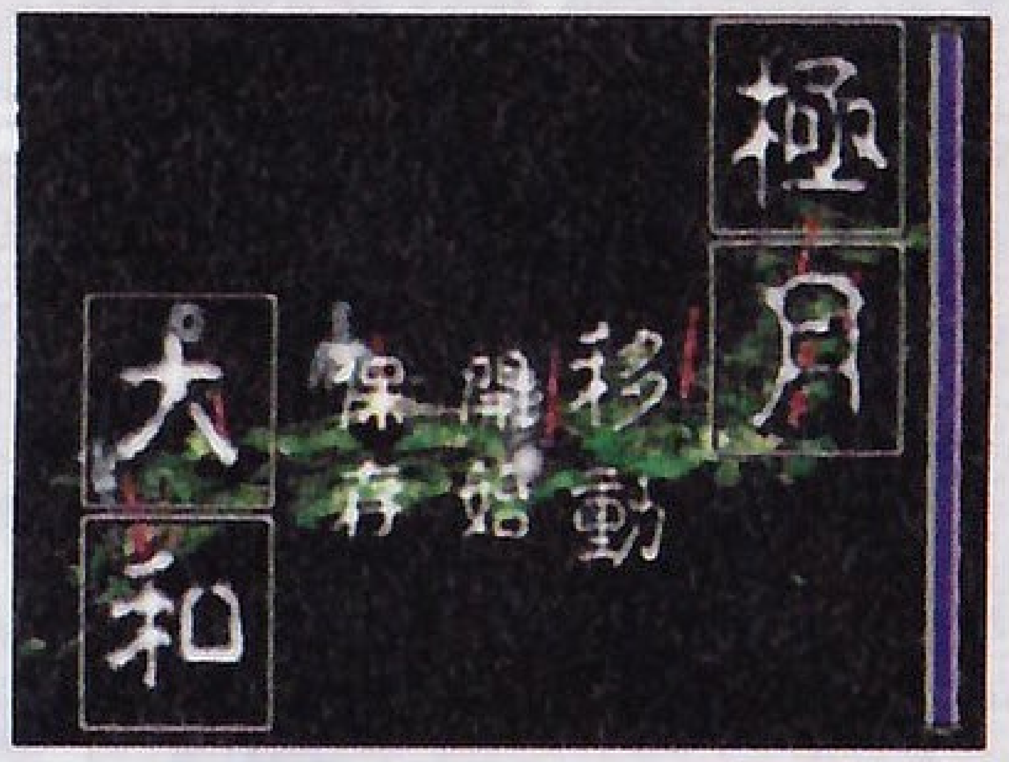
音響設定【すてれお／ものらる】、操作設定を行います。
音響設定は方向キーの上下で、また操作設定は方向キーの左右で選択し、任意のボタン【◎✕△□】を押すと変更できます。STARTボタンで決定します。

## 再開



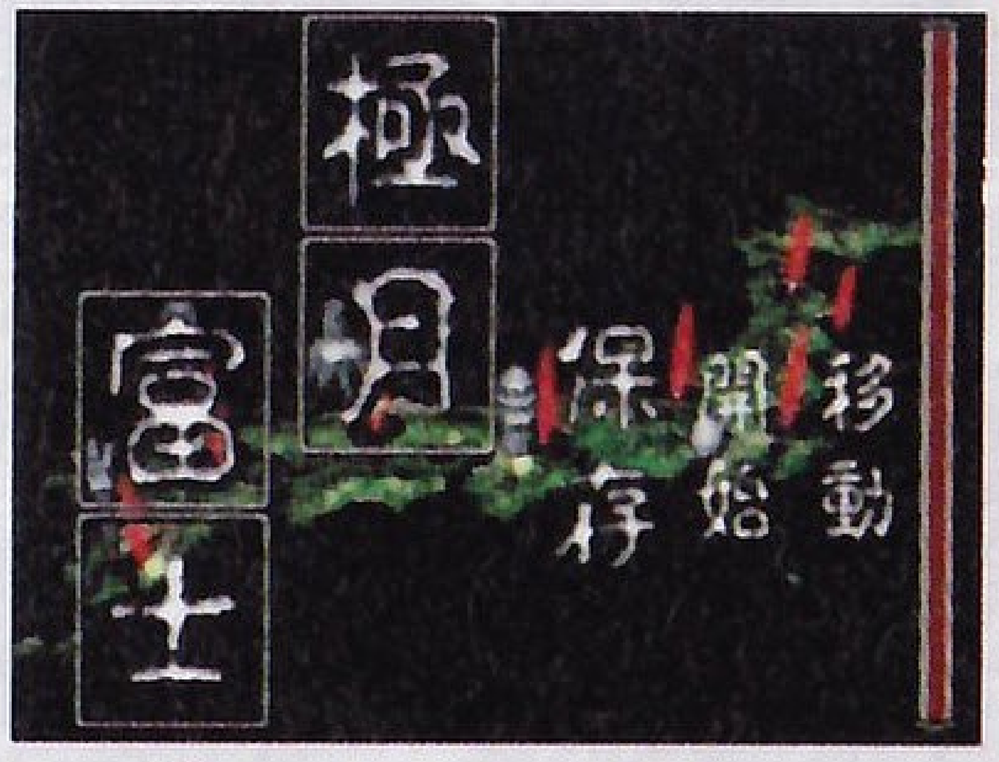

戦闘記録の入ったメモリーカードをプレイステーション本体のメモリーカード差込口1にセットしてください。
再開したい記録を選んでSTART又は◎ボタンで決定してください。

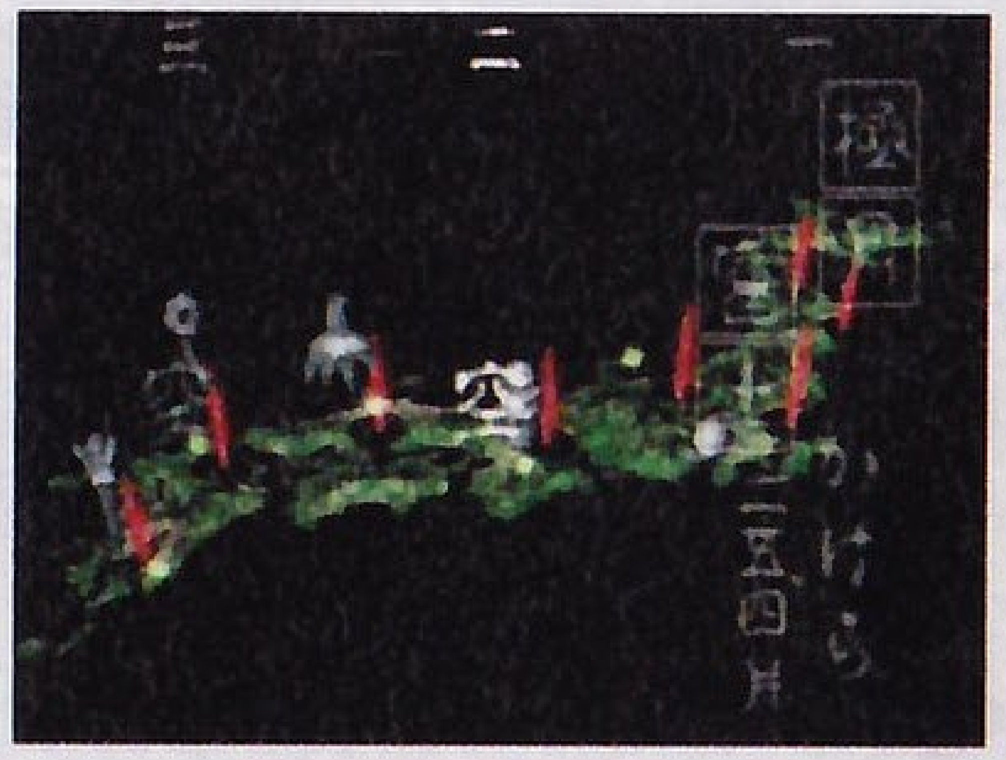
## ステージ選択のしかた




ステージ選択画面でステージ選択後、【開始】を選ぶとそのステージで戦闘を行います。ゲームを最初から始める場合は、最初のステージしか選べません。幾つかのステージをクリアしている場合、【移動】ですでにクリアしたステージに行くことができます(8章以降のステージに入ると移動不可になります)。方向キーでステージを選びSTART又は◎ボタンで決定してください。

## 保存のしかた



メモリーカードをプレイステーション本体のメモリーカード差込口1にセットしてください。ステージ選択画面で【保存】を選びSTART又は◎ボタンで決定するとセーブ画面になります。記録を残したいブロックを選びSTART又は◎ボタンで決定するとセーブできます。

## ステージクリアとゲームオーバー

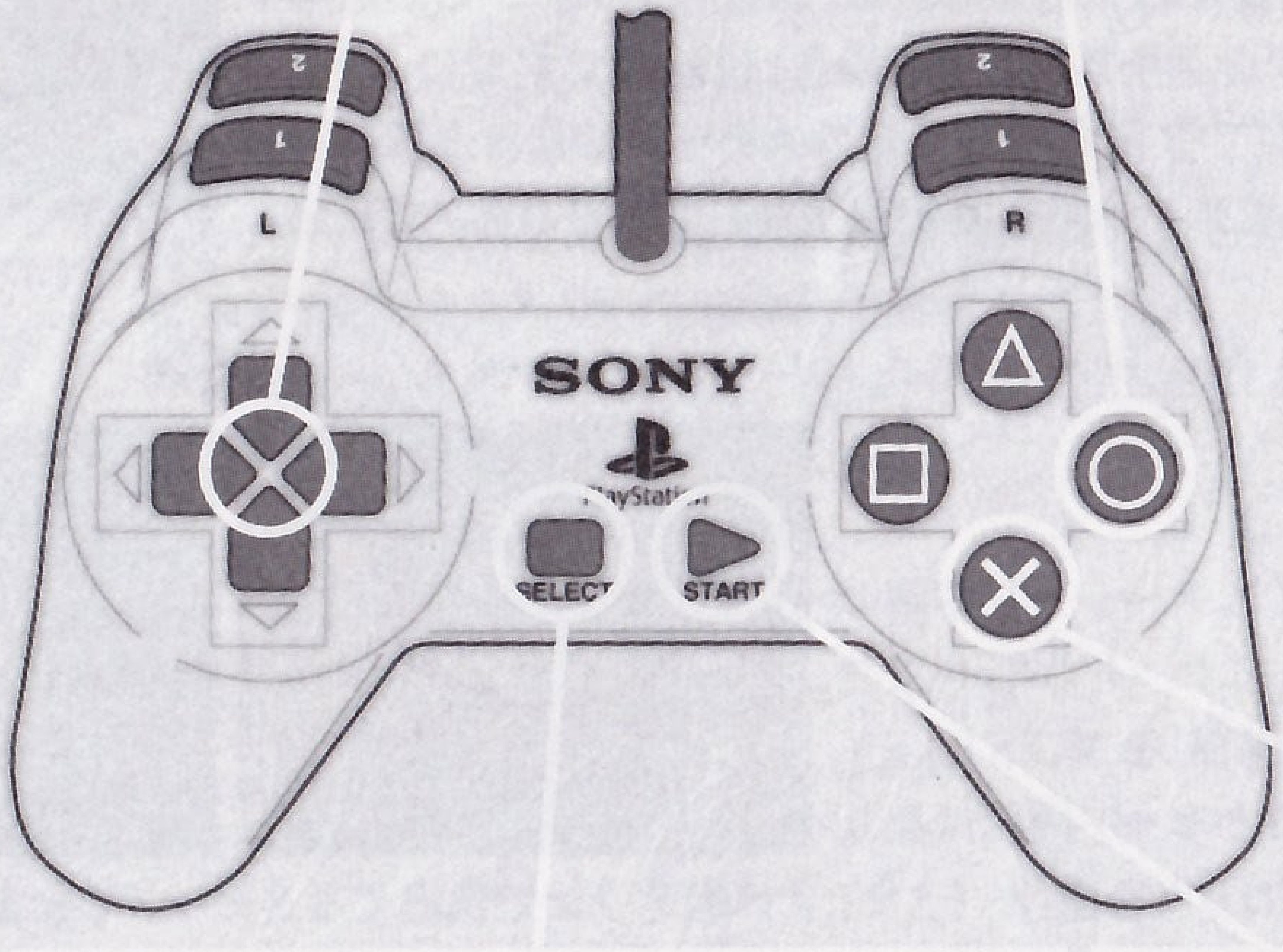
ステージをクリアするには、赤い衰氣【旺氣】ゲージを黄色くしたうえである地点に到達したり、ボスを倒したりするとステージクリアとなります。また、戦闘中、キャラクターのHPがなくなるとゲームオーバーとなります。再戦を選ぶと、もう一度戦闘をやり直すことができます。高所から落下し、海などに落ちた場合、その ステージのスタート地点に戻され、さらにHPの10%が減少した状態から再スタートになります。

# コントローラの使い方

方向キー――項目選択

◎ボタン――決定

□／△／L1／L2／R1／R2ボタンは戦闘中のみ使用します。




✕ボタン――キャンセル

SELECTボタン――ムービースキップ

STARTボタン――決定

## 戦闘中のコントローラの使い方

| | |
|---|---|
| STARTボタン | ゲーム中断 |
| SELECTボタン | ムービースキップ |
| L1ボタン | 左へ180°転回します。(ボス戦では、自動的に敵の方向に向きます。) |
| L2ボタン | 視点変更 |
| R1ボタン | 右へ180°転回します。(ボス戦では、自動的に敵の方向に向きます。) |
| R2ボタン | 視点変更 |

方向キー

◇上—【前進】押し続けると加速してゆきます。
前進しながら方向キー(左右)を押すと、弧を描きながら移動します。

◇下—【防御】1回押すと防御姿勢をとり、押しっぱなしでその姿勢を取り続けます。
この状態の時はキャラクターの正面からの寄り神の攻撃を防ぎます。(ダメージを軽減し、ふっとばし攻撃をこらえることが出来ます)キャラクターによっては防御不可の者もいます。
【後退】短く2回連続で押すとキャラクターがバックステップします。

◇左右—【回転】キャラクターを中心に画面を回転させます。
方向キー左を押しっぱなしで左回転、方向キー右を押しっぱなしで右回転をします。
【横移動】方向キー右を連続で2回押すと、右にサイドステップ。
方向キー左を連続で2回押すと、左にサイドステップします。

※敵の結界に捕われたとき、ランダムに連射すると早く逃れることができます。

ⓧボタン

**直接攻撃**【武器による打撃攻撃】、**旺氣攻撃**【旺氣弾を飛ばし攻撃】。連打すると、技が連続して繰り出されます。押し続け、一定時間後に離すと奥義攻撃ができます。また、敵からの直接攻撃でダメージを受けた時に押すと、全方位攻撃をします。

▣ボタン

**神通足**【ブースト】移動。移動中にもう一度押すと神通足を中断することができます。

△ボタン

**跳躍**【ジャンプ】。押し続けると最高点までジャンプします。ジャンプ中に△ボタンを放すとジャンプを中断します。
また、ジャンプ中に△ボタンを放し、再び△ボタンを押すと反転し着地します。壁際や崖でジャンプすると屋根や崖の縁にぶら下がることができます。ぶら下がった状態で再び、△ボタンか▣ボタンを押すと上に昇ることができます。
(ⓧボタンか◎ボタンでぶら下がり状態をキャンセルし、下に落ちます)

◎ボタン

◇捕捉可能な距離に敵がいる時、結界の展開をおこないます。
◇押し続けると、キャラクターのまわりに封陣が現われ、◎ボタンを放すと完成します。封陣発生中に◎ボタンを押した数だけ咒符を敷設します。咒符の数(1～8枚)によりいろいろな効果が得られます。(P13参照)

※各アクションについては、選択したキャラクターごとに違いますので、P25～のキャラクター紹介をご覧ください。
※L1、R1ボタンで転回した時、近く(180°の範囲内)に寄り神がいると、その寄り神を、攻撃軸線上に捕えます。
押しっぱなしにすることで対象の寄り神を追尾し続けます。

# ゲームの進め方

ゲームを始めて、ステージ選択が終わると、そのステージでプレーするキャラクターの選択を行います。操作可能なキャラクターが表示されます。方向キーの上下で選択し、◎ボタンで決定して下さい。

## ◆キャラクター選択画面解説◆

① **五行**─そのキャラクターの属性を五行配当で表しています。

② **五神**─五行配当で表した力の源となる守護神です。

③ **陰陽**─五行配当で表した属性のもつ力の傾向を表しています。

④ **流派**─習熟している流派を表しています。

⑤ **武具**─装備している武具の名称です。

⑥ **キャラクターグラフィック**─現在選択中のキャラクターの顔が表示されます。

⑦ **名前**─現在選択中のキャラクターの名前が表示されます。

※ステージの得意、不得意をキャラクターボイスで判断できますので、選択の参考にしましょう。(4段階あります)

キャラクター選択後、そのキャラクターのステータスに、今までに入手した現世の柱のカケラを配分することができます。方向キーの左右で強化したいステータス項目を選び、上下で現世の柱のカケラの配分を行い、ステータスを強化できます。また、△ボタンまたは□ボタンを押しながら、方向キーの上を押すと、そのステータス項目に最大限の現世の柱のカケラを配分します。△ボタンを押しながら、方向キーの下を押すと、配分した現世の柱のカケラをすべてストックにもどします。なお、緑色の部分は初期設定値(下の数値)。青がプラスされてアップした分です。(上の数値がアップした現在値です)

## ◆ステータス画面解説◆

① **打撃攻撃**─武器による直接の打撃力に影響。

② **旺氣攻撃**─旺氣弾の攻撃力、発射数、飛距離に影響。

③ **対打撃防御**─打撃等による攻撃に対しての防御力、耐久力、防御範囲に影響。

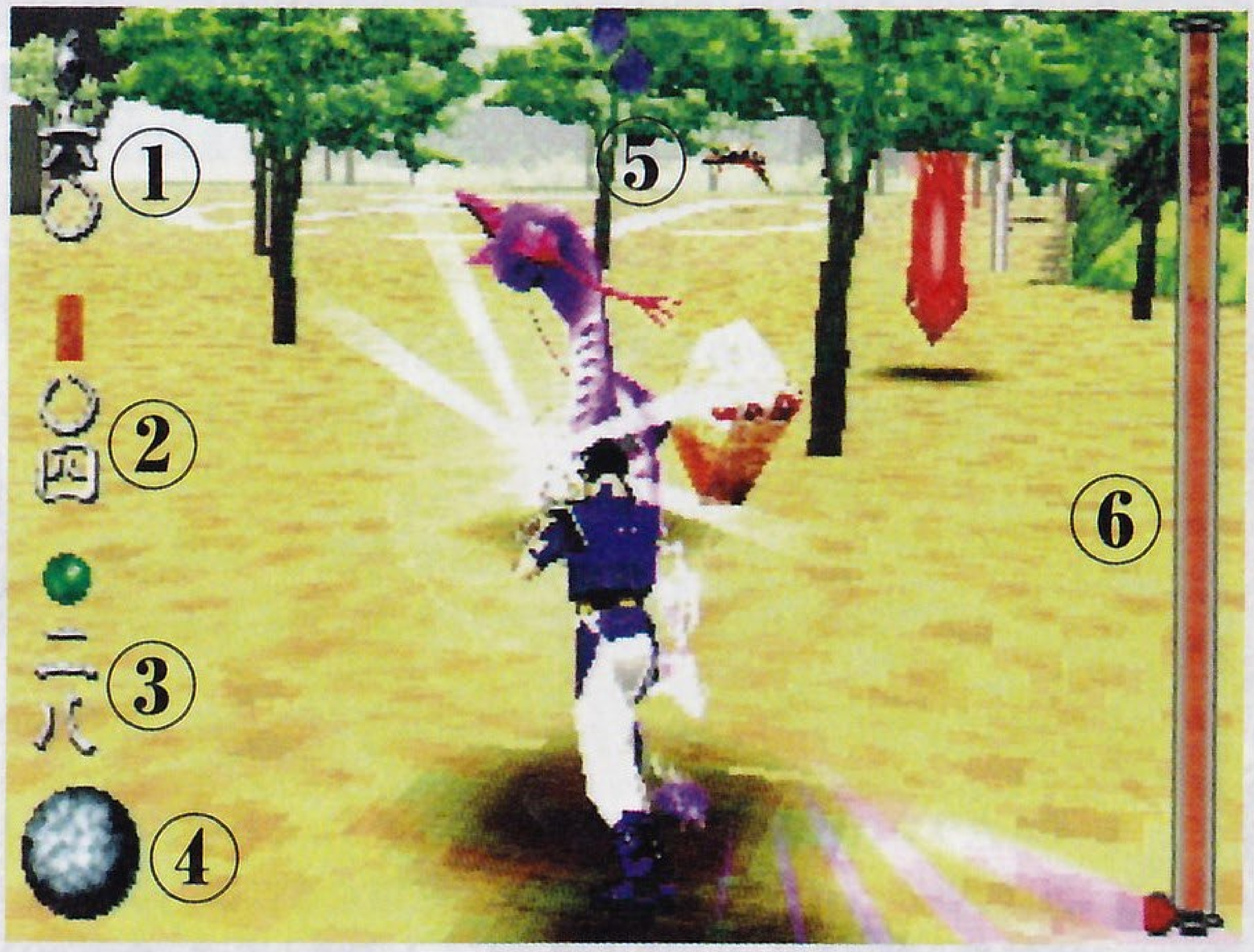
④ **対衰氣防御**─衰氣弾等による攻撃に対しての防御力、衰氣、感染率、耐久力、防御範囲に影響。

⑤ **結界**─結界を展開できる数(最大5)、展開時間(完成までのスピード)、強度に影響。

⑥ **封陣符**─咒符の数に影響。

⑦ **跳躍**─ジャンプする高度、着地補正(ジャンプ中の移動)の距離、超級太極弾の飛距離、ブーストの飛距離に影響。

## ◆戦闘画面解説◆



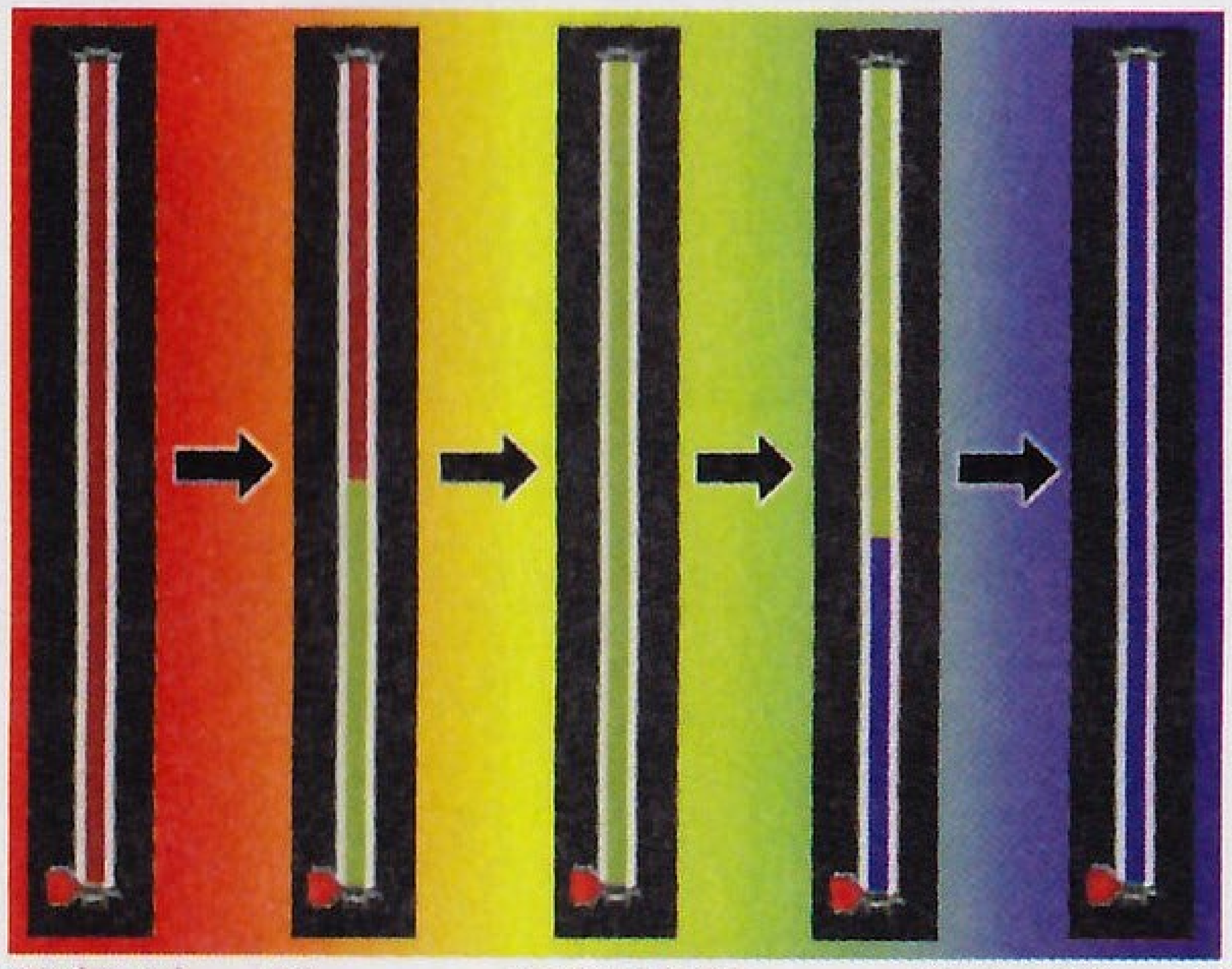

① **現世の柱のカケラ**—そのステージ内にある現世の柱のカケラの数を表わしています。ミニガラン石を破壊し、現世の柱のカケラを回収すると数値が減っていきます。

② **呪符**—【じゅふ】。現在手持ちの呪符の数を表わします。(P13参照)

③ **奥義マテリア**—現在保有している奥義マテリアの数を表わしています。奥義を使用することで減っていきます。(P15参照)

④ **HPゲージ**—現在操作中のキャラクターのHPの状態を表わします。キャラクターの五行配当(属性)により色が異なります。
HPが減るとゲージの色が鈍くなり、残りわずかになると点滅を始めます。
衰氣感染状態になるとゲージに黒い霧がかかります。
(STARTボタンを押してポーズをかけると現在のHPの状態が数値で表示されます)

⑤ **結界**—展開できる結界の数を表示しています。展開中はその数だけ内側が透明に表示されます。



衰氣ゲージ　中和状態　旺氣ゲージ

⑥ **衰氣【旺氣】ゲージ**—赤色は衰氣を、青色は旺氣をあらわします。旺氣は、寄り神を攻撃したり、ミニガラン石を破壊するとたまります。また、寄り神を攻撃した技により、衰氣【旺氣】ゲージの左にある効果ポイントメーターの上昇の度合が違います。高度な技を使えば使うほど効率よく旺氣をためることができます。旺氣をいっぱいまでためゲージを全て黄色にすると操作キャラのステータスが一時上昇する【五芒醒力】状態になります。さらにためると青の旺氣がゲージに現われます。ゲージを青でいっぱいにすると、操作していたキャラクターのHPが全回復します。

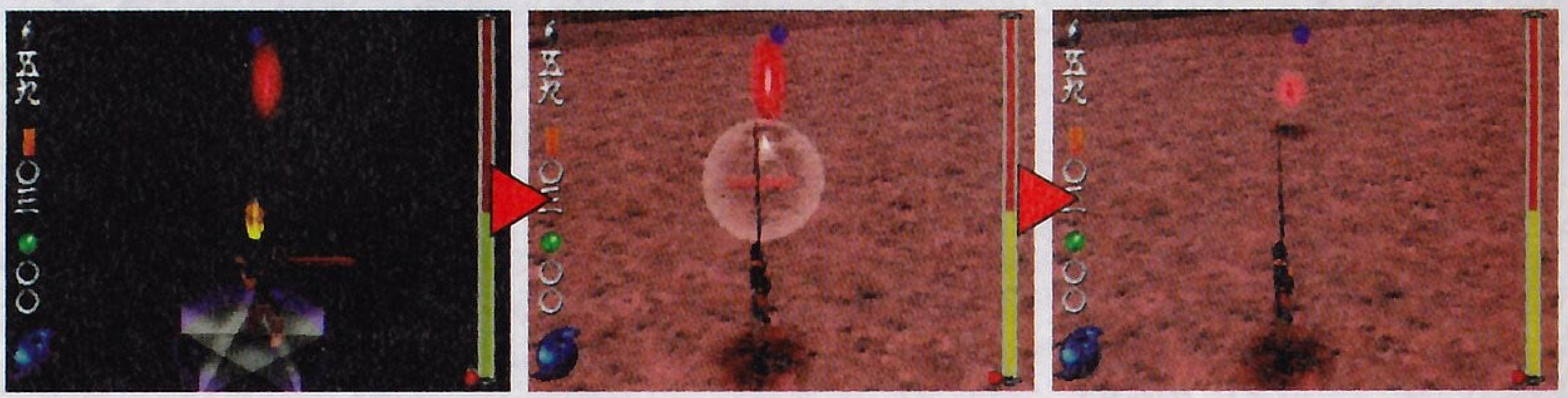
## 戦闘の中断

戦闘中にSTARTボタンを押すと、中断ができます。

◇再戦—同じキャラクターでそのステージの最初から再開することができます。
◇放棄—戦闘をやめてタイトル画面に戻ります。
◇変更—操作するキャラクターの変更を行い、そのステージの最初から再開することができます。
◇地図—ステージ選択画面で移動を選択し、移動したステージ内でのみコマンドが表示されます。選択するとそのステージをクリアしなくても、ステージを脱出できます。

## ミニガラン石の破壊の仕方

ミニガラン石は赤、黄、青の3種類あります。それぞれに内包している現世の柱のカケラの数が異なり、赤は1個分、黄は3個分、青は5個分となります。破壊するには、武器による直接攻撃か咒符攻撃による破壊、一部の奥義、敵の衰氣弾の弾き返しなどで破壊することができます。(旺氣弾はミニガラン石の回りに張られた衰氣結界で弾き飛ばされてしまいます。)また、ミニガラン石に身体が触れていると、HPが減少してゆきます。(減らないキャラクターもいます。)ミニガラン石の中には、現世の柱のカケラが入っており、武器による直接攻撃で破壊すると同時に入手し、咒符攻撃(一穴点蝶)で破壊すると、ミニガラン石のあった場所に現世の柱のカケラが現われます。そのカケラに触れると入手することができます。

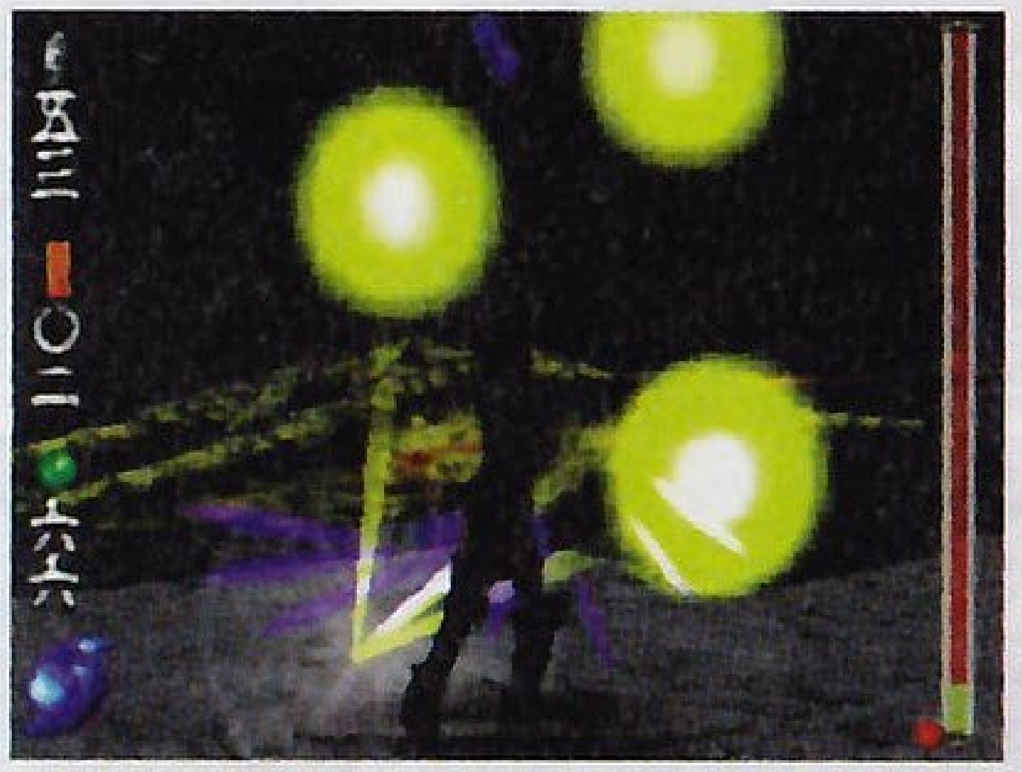


## 寄り神【よりがみ】との戦い方

**ステージの中を徘徊する怪物を寄り神（よりがみ）と言います。**
**衰氣弾を吐いたり、直接攻撃（体当り等）をしかけてきます。また、寄り神により直接攻撃を受けると衰氣感染（毒状態）することがあります。衰氣に感染したキャラクターは徐々にHPが減ってゆきます。**
**ガラン石のそばにいる寄り神は、ステータスが上昇していますので注意しましょう。**

◆寄り神には幾つもの種類が存在し、五行の属性を備えています。
五行属性により、その対処のしかたが違いますので、属性を見極めて戦いましょう。
属性を見極めるには、幾つかの方法がありますので紹介しましょう。

**◆寄り神を攻撃する**
**寄り神に直接攻撃を加えた時や倒した時の効果色で属性が確認できます。**



**◆衰氣弾（すいきだん）**
**寄り神の吐く衰氣弾を取り巻くオーラの色で属性が確認できます。**

※五行については、P19の【五行配当】をご覧ください。

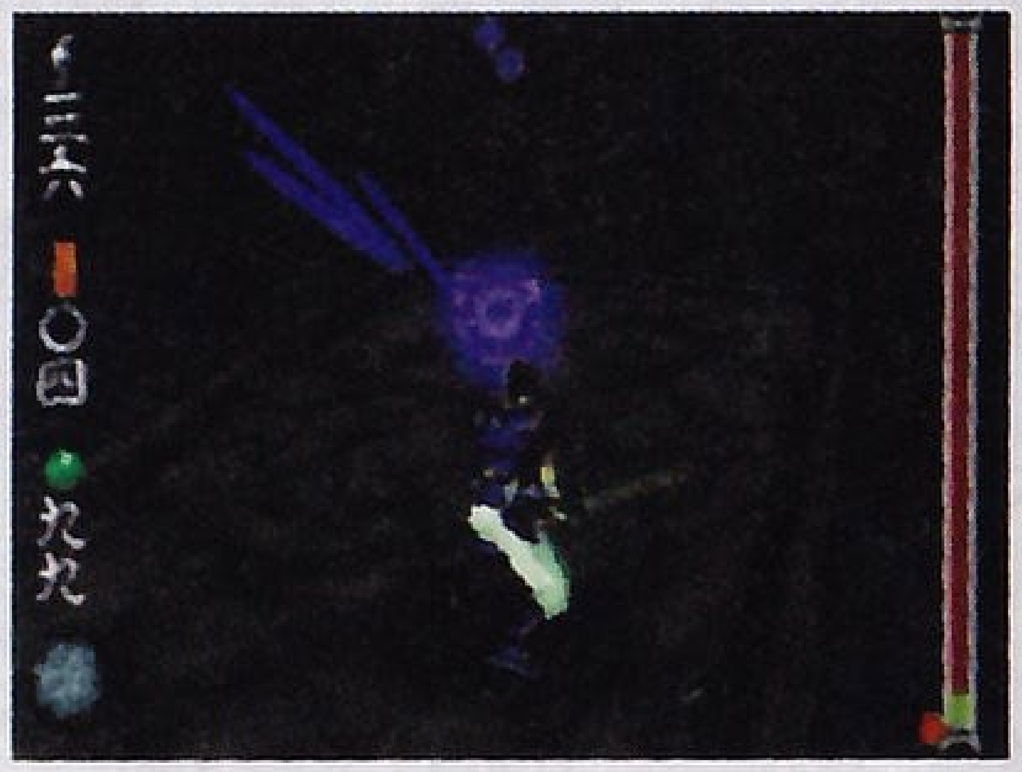
## 寄り神を倒すには、幾つかの方法があります。

### ◆武器による直接攻撃◆

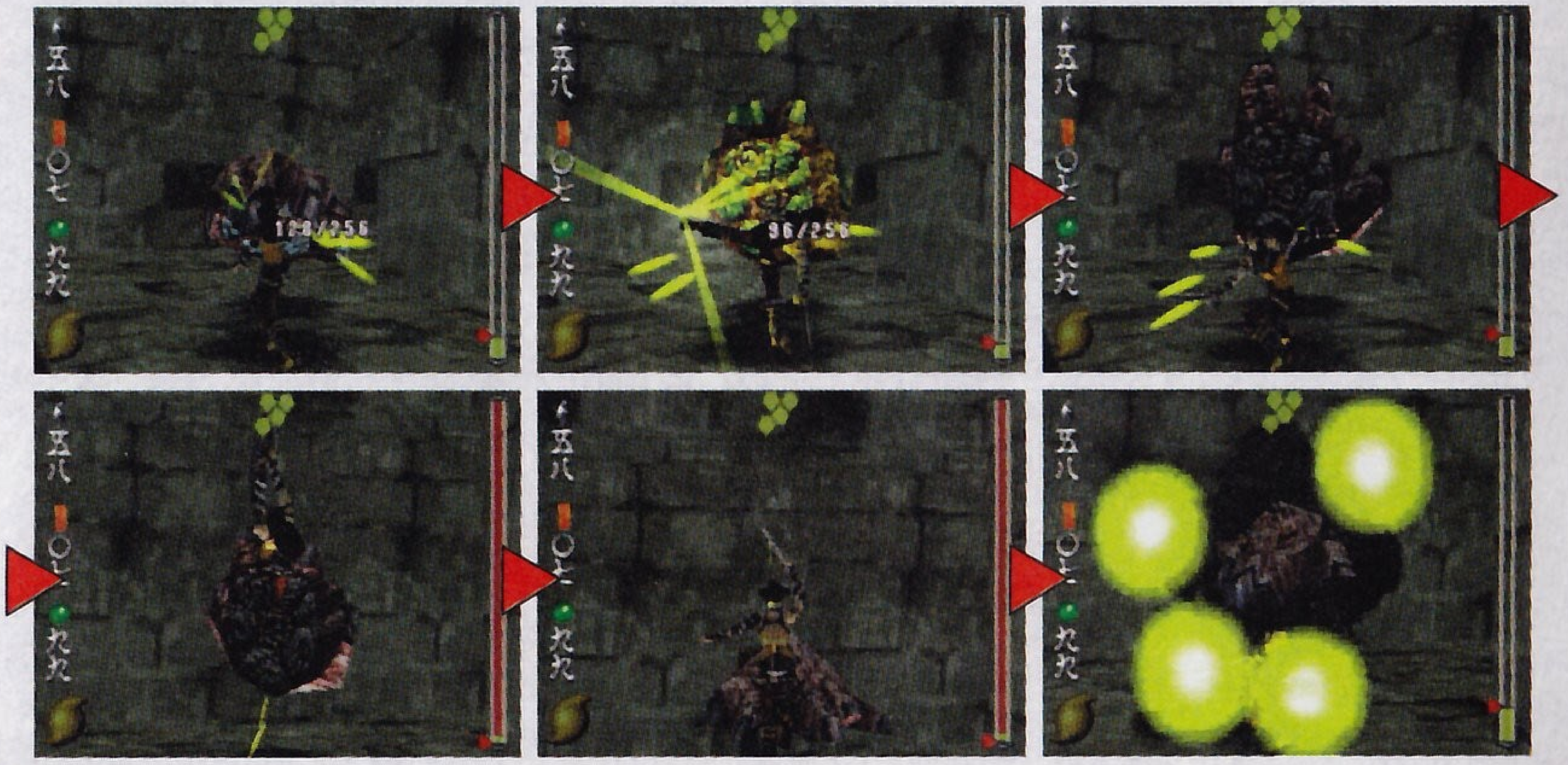
**キャラクターが所持する武具で直接攻撃をおこないます。**

### ◆旺氣弾による攻撃◆

**武具を振ると旺氣弾（おうきだん）が発射されダメージを与えることができます。**
**旺氣弾はそれぞれ発射したキャラクターの五行属性を伴います。**
**また、寄り神の中には衰氣結界を張っていて、旺氣弾を弾き返すものもいます。**



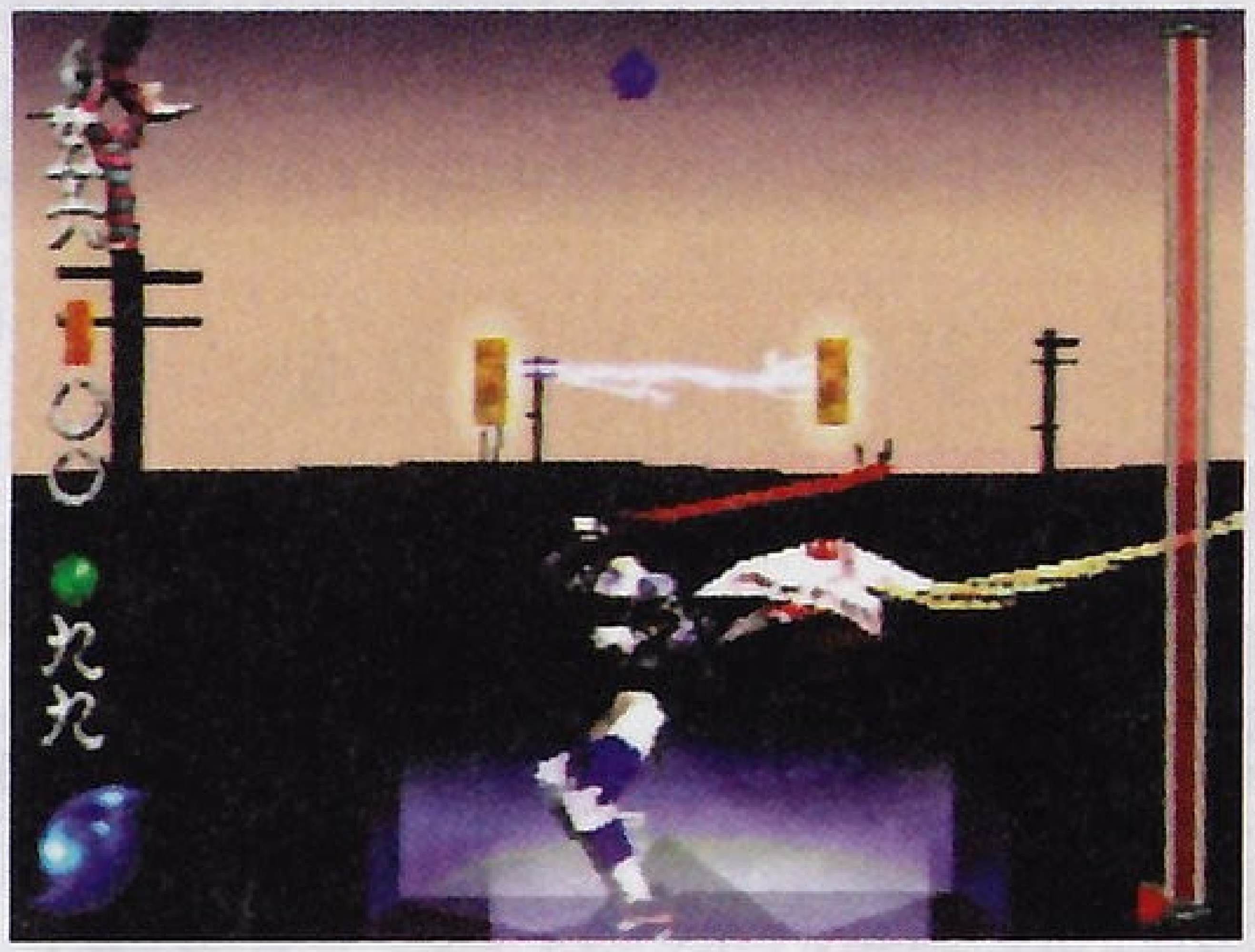
**◆キャラクターによっては直接攻撃、旺氣弾による基本攻撃が、攻撃ボタンを連打することで、連続した技となることがあります。連続する回数はステージが進行するにつれ変わります。**



## ◆結界の展開◆

補足可能な距離に敵がいる時、◎ボタンを押すと展開できます。
寄り神に対して結界を展開し一定時間拘束することができます。
拘束している間は、何もしてきません。
拘束できる時間はキャラクターのステータス値や寄り神により異なります。
結界の消滅まで3段階あり、青→黄→赤と色が変化した後、消滅します。
また、結界を複数展開することも可能です。
複数の敵にそれぞれ単一に結界を展開したり、
1体の敵に重ねて展開する積層結界がおこなえます。
キャラクターが現在展開できる数は、ステータスの結界の数値で確認できます。
敵の中には結界を展開してくるものもいます。
捕われたときは、方向キーをランダムに連打すると、早く逃れることができます。
結界で補足した敵には通常の2倍のダメージをあたえ、
敵の結界に補足され攻撃されると2倍のダメージをうけます。

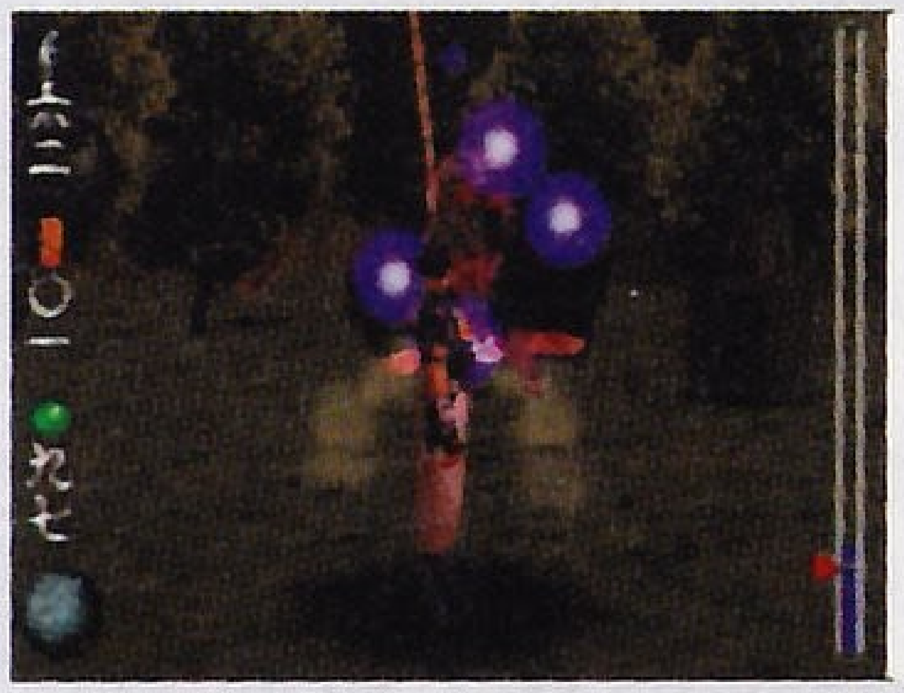
◆寄り神の中には、倒すことのできないものや、見えないものもいます。



◆封陣符（ふうじんふ）◆

**呪符（じゅふ）を用いた、天地陰陽の理に干渉する技。呪符の設置した数により効果が違います。◎ボタンを押し続けると封陣が現れ、◎ボタンを放すと封陣が完成します。封陣発生中に◎ボタンを押した数だけ呪符を敷設します。**

## ◆封陣符効果一覧◆



**攻撃**

**一穴点螺**【いっけつてんら】　呪符枚数—1枚

**◇効果—封陣符を撃ち出しガラン石や寄り神の衰氣結界をも破り一撃で破壊します。貫通の特性を持ち、連続撃破も可能。**

**補助**

**二王仙胎**【におうせんたい】　呪符枚数—2枚

**◇効果—衰氣感染による症状を中和し消しさります。**

**防御**

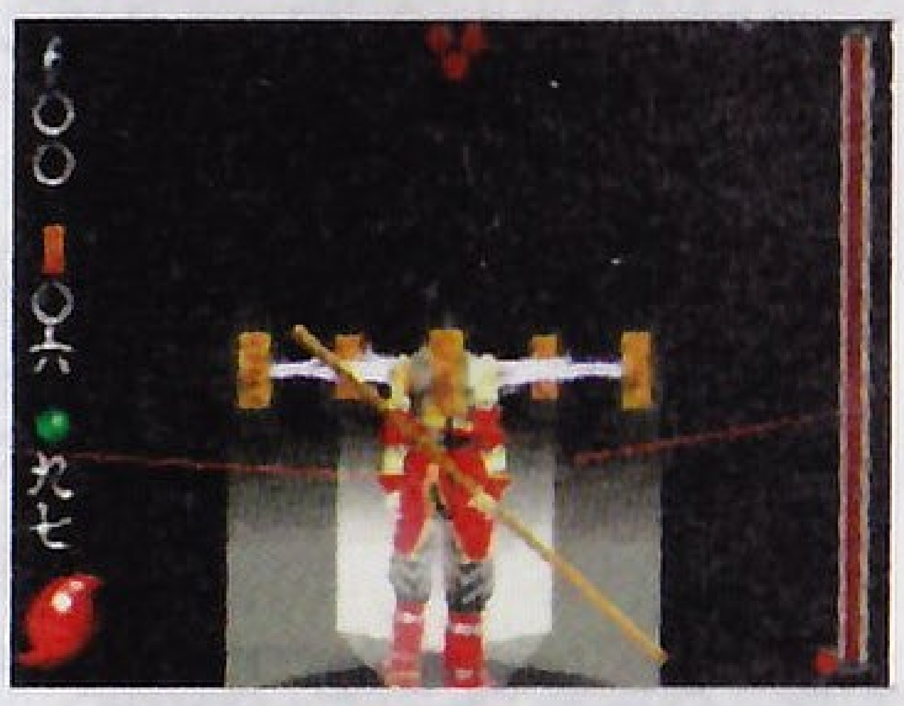
**三元鎮守**【さんげんちんじゅ】　呪符枚数—3枚

**◇効果—正面で3枚の呪符を回転させバリアとし、衰氣弾を防ぎ、維持したまま移動可能です。一定時間で消滅します。**

攻撃

## 四方色滅【しほうしきめつ】　　呪符枚数—4枚

◇**効果**—画面内の敵全てにダメージを与えます。
弱い敵は消滅、強い敵にはダメージを与えます。



補助

## 五芒醒力【ごぼうせいりき】　　呪符枚数—5枚

◇**効果**—攻撃力が2倍にアップ。その他、衰氣感染しなくなるなどさまざまな効果があります。一定時間で効果は消滅します。

補助

## 六氣封殺【りっきふうさつ】　　呪符枚数—6枚

◇**効果**—自分以外の全てのものの動きを一定時間止めます。

防御

## 七星招鬼【しちせいしょうき】　　呪符枚数—7枚

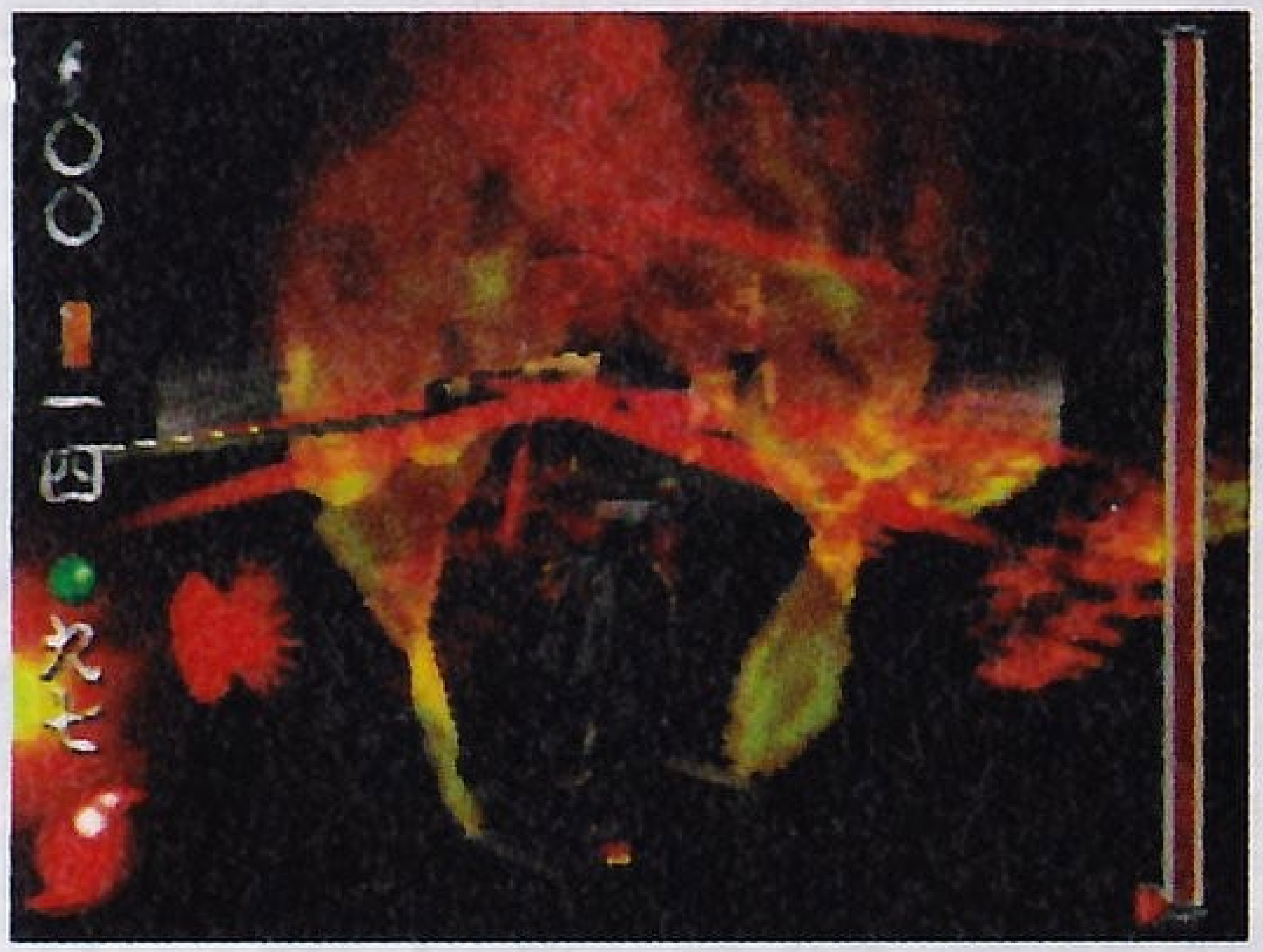
◇**効果**—自分の分身を創り出し、敵の攻撃を引きつけます。

補助

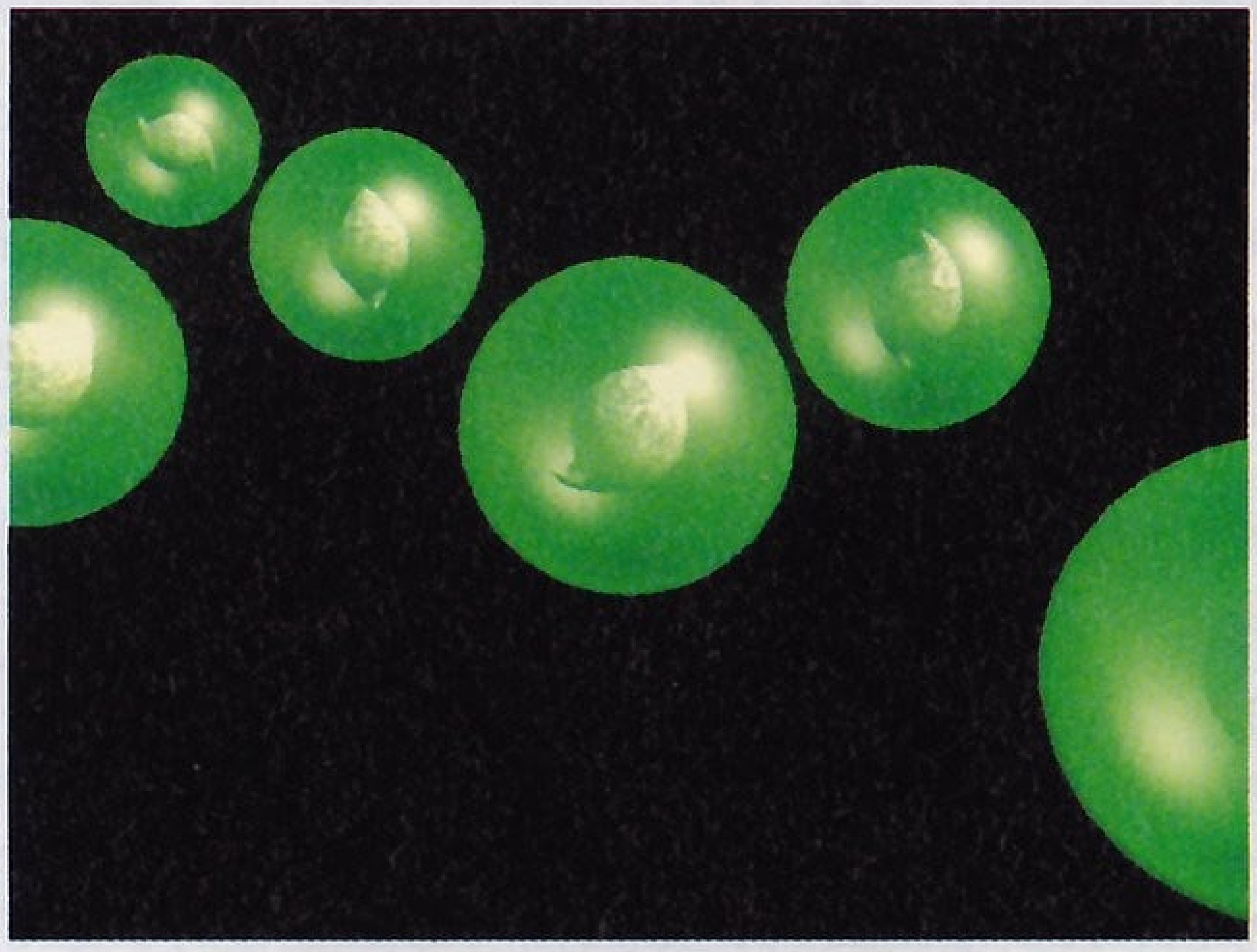
## 八極天地【はっきょくてんち】　　呪符枚数—8枚

◇**効果**—HPを全回復させます。

## ◆奥義による攻撃◆



キャラクターが各々持つ特殊攻撃。⊗(攻撃)ボタンを押し続けることで技の種類が変化します。技の発生まで時間が必要ですが、敵の五行に影響されずに威力を発揮します。ただし、技の使用には奥義マテリアが必要で、高度な技ほど消費量が多くなります。



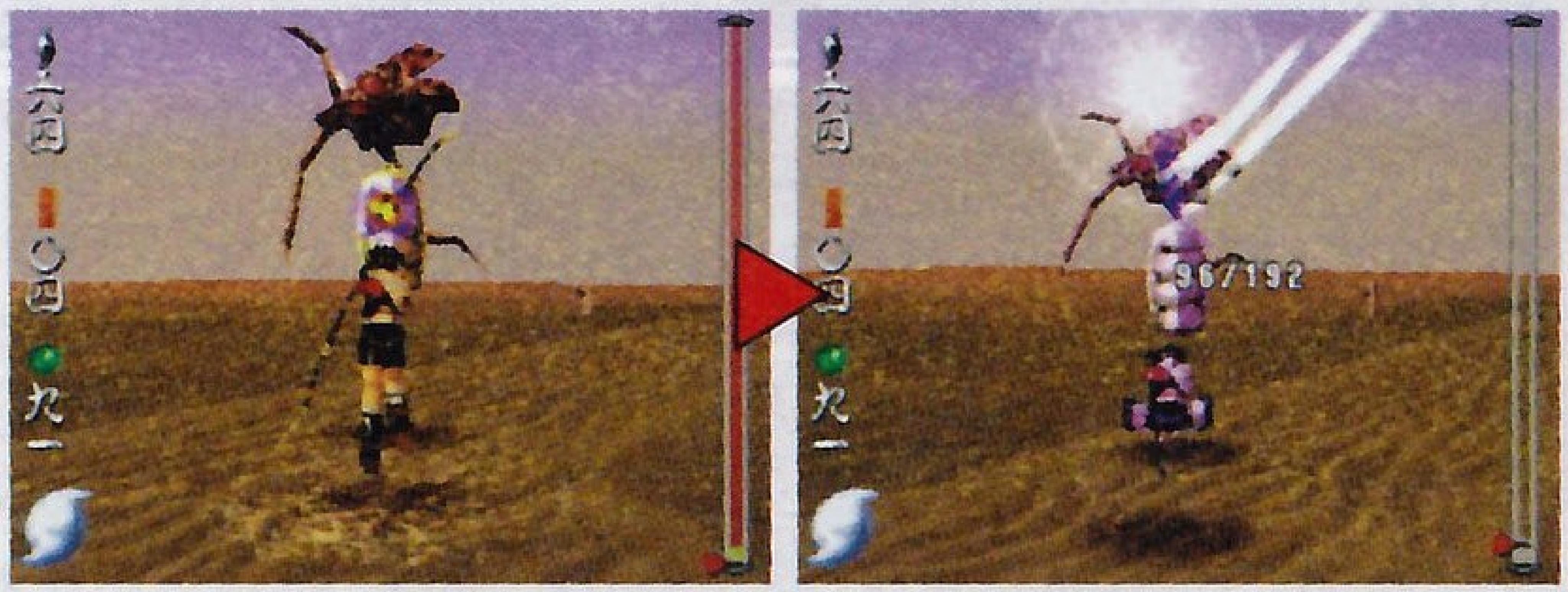
## 奥義マテリア

寄り神を倒すと【奥義マテリア】(寄り神を倒した際に出現する緑に光る球状の物体)を入手出来る場合があります。
この奥義マテリアは奥義を使用するときに必要なアイテムです。奥義マテリアは出現と同時に自動回収しますのでわざわざ取りに行く必要はありません(もちろん接触回収も可能です)。
また、この奥義マテリアは高度な技で寄り神を倒すほど、出現確率が高くなります。

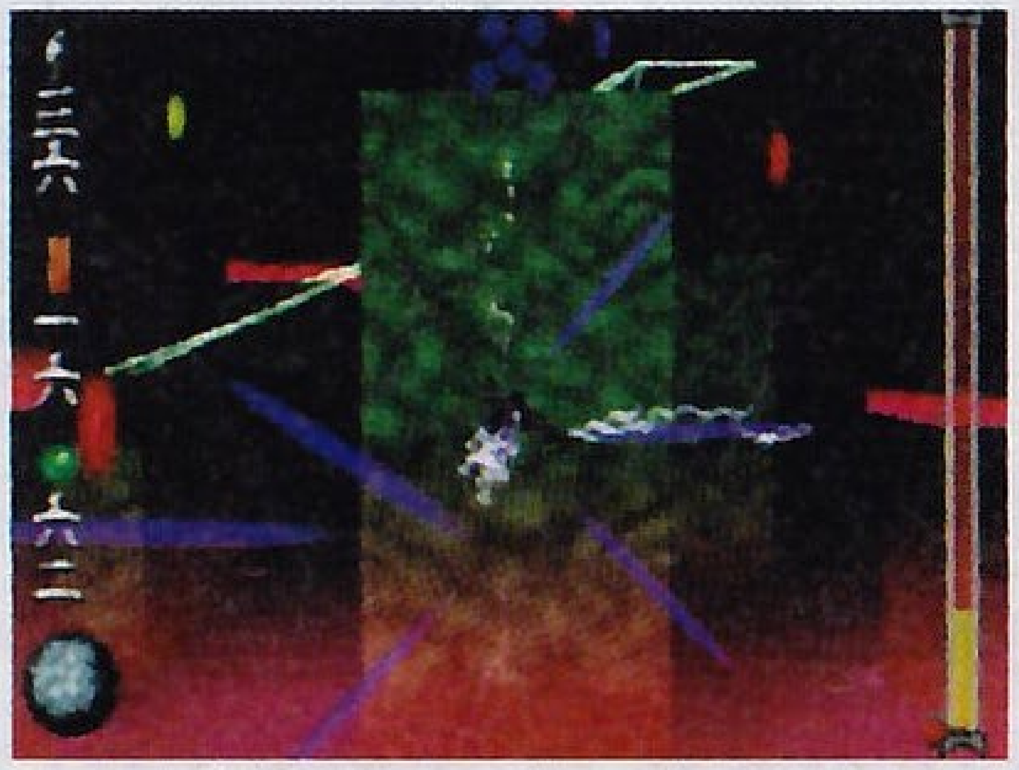
## ◆その他の攻撃テクニック◆

いろいろな行動を組み合わせたテクニックを紹介します。これらの組み合わせ技を、使用できないキャラクターもいますので、注意してください。
さらに、敵の出した衰氣弾を武具で直接ヒットさせると、正面に弾き返すことができます。
弾き返した衰氣弾で敵を倒すことも可能です。
なお、朱童ひふみのみ、衰氣弾の弾き返しではなく武具への吸収となり、奥義で撃ち出すことができます。

## ◆ダッシュテクニック◆



方向キーを押し続けることで、加速しはじめダッシュとなります。最高速に達してから攻撃ボタンを押すと、ダッシュしながら攻撃するダッシュ攻撃となります。ただし技終了から、操作復帰までにタイムラグが生じます。



## ◆ブーストテクニック◆

ブースト中にもう一度ブーストボタンを押すと、その場でブーストを中断することができます。また、ブースト中に攻撃ボタンを押すと、ブーストをしながら攻撃するブースト攻撃となります。

## ◆ジャンプテクニック◆

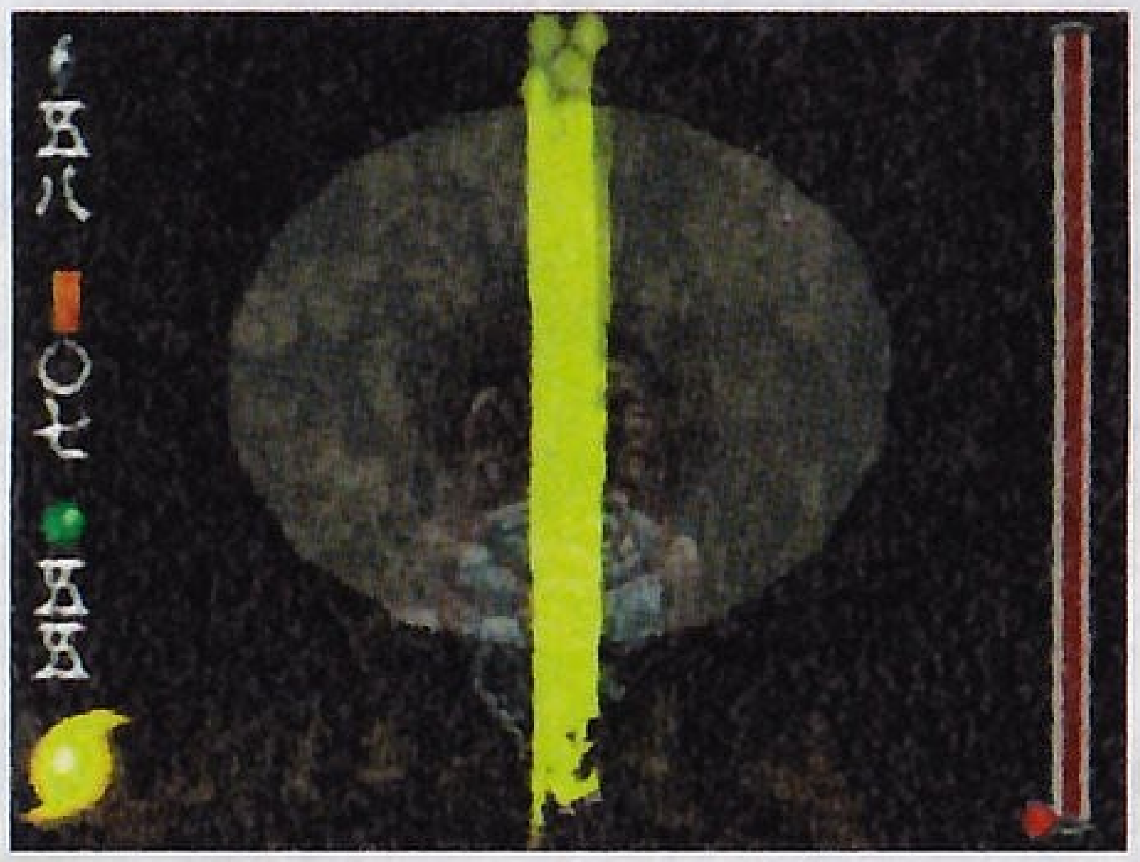
ジャンプ中に△（ジャンプ）ボタンを放すと、ジャンプを中断することができます。
また、ジャンプ中に△ボタンを放し、再び△ボタンを押すと宙返りし、反転しながら着地します。移動中にジャンプボタンを押せば前方ジャンプとなります。
また、ジャンプ中に方向キーを押すことでジャンプ移動が可能です。
さらに、ジャンプ中に攻撃ボタンを押すと、いろいろな攻撃が繰り出されます。

### 空中攻撃

他の攻撃では届かない上空の敵に有効。
空中にいる間、攻撃ボタンを押すと、
その場で制止し水平に攻撃を繰り出します。
キャラクターによって旺氣弾を発射するものもいます。

### 宙返り攻撃

他の攻撃では届かない背の低い敵に有効。
宙返り中に攻撃ボタンを押すと、
真下に向かって攻撃を繰り出します。

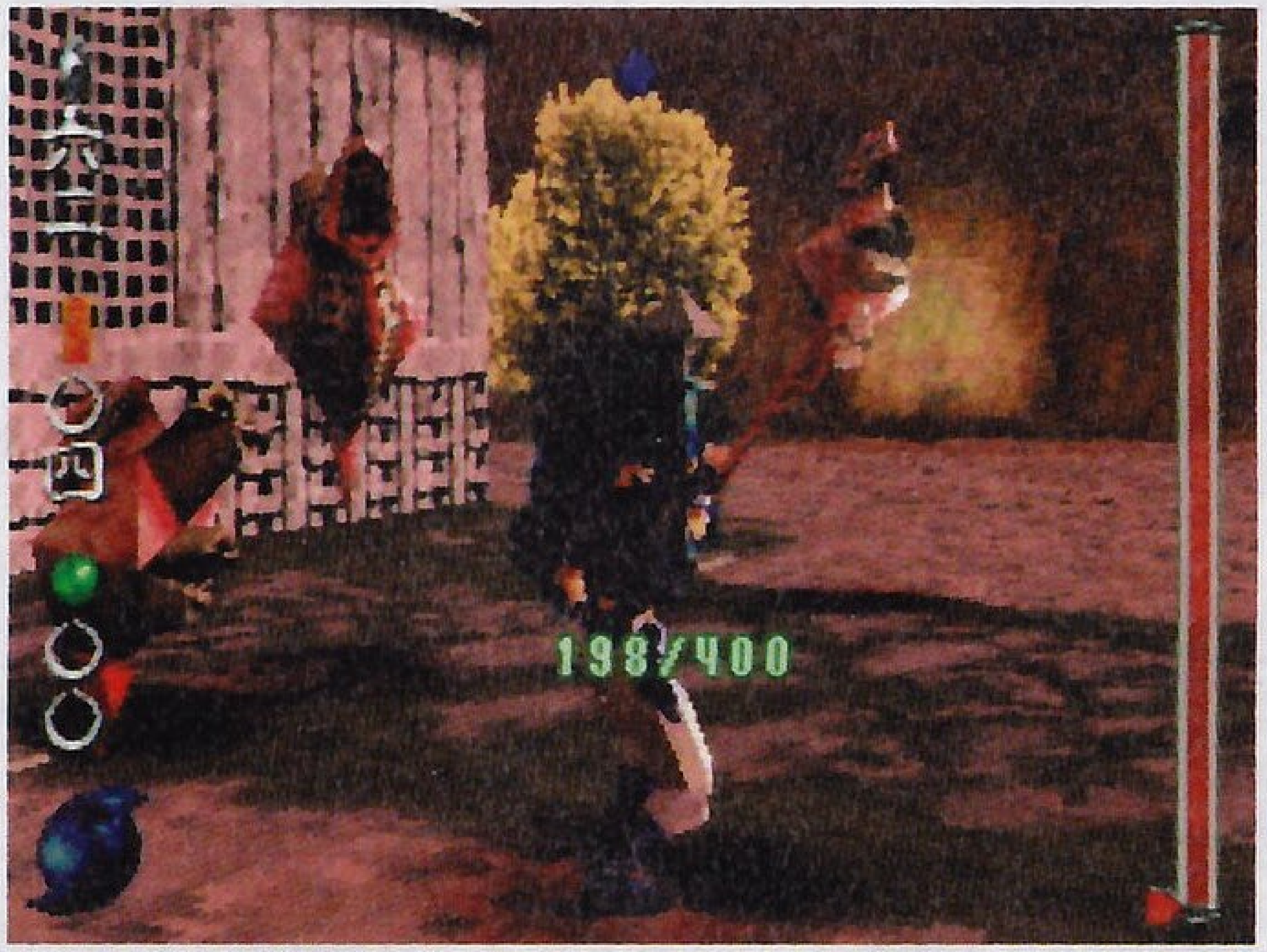


### ジャンプ弾道攻撃

他の攻撃では届かない背の低い敵に有効。
ジャンプの頂点で攻撃ボタンを押すと、
斜め下に向かって攻撃を繰り出します。
宙返り攻撃より威力は大きいですが、
軌道が変則的なため熟練が必要です。

## ◆全方位攻撃◆

複数の敵に回りを囲まれたときに有効な攻撃。
敵からダメージを受けている間(ダメージモーション中)に、攻撃ボタンを押すと回りにいる敵を弾き飛ばし、少量ですがダメージも与えます。攻撃モーション中はダメージを受けません。




## ◆防御とダメージについて◆

方向キーの下を押すか、敵の攻撃が命中した時、停止していれば自動的に防御します。
(八洲 大騎のみ方向キーの下を押しても防御しません)
攻撃中、移動中はダメージを受けてしまい、防御ステータスの値によって軽減される量が違います。敵の衰氣弾を防御した時、ランダムの方向に弾き返します。朱童ひふみの場合のみ吸収することができます。

五行配当

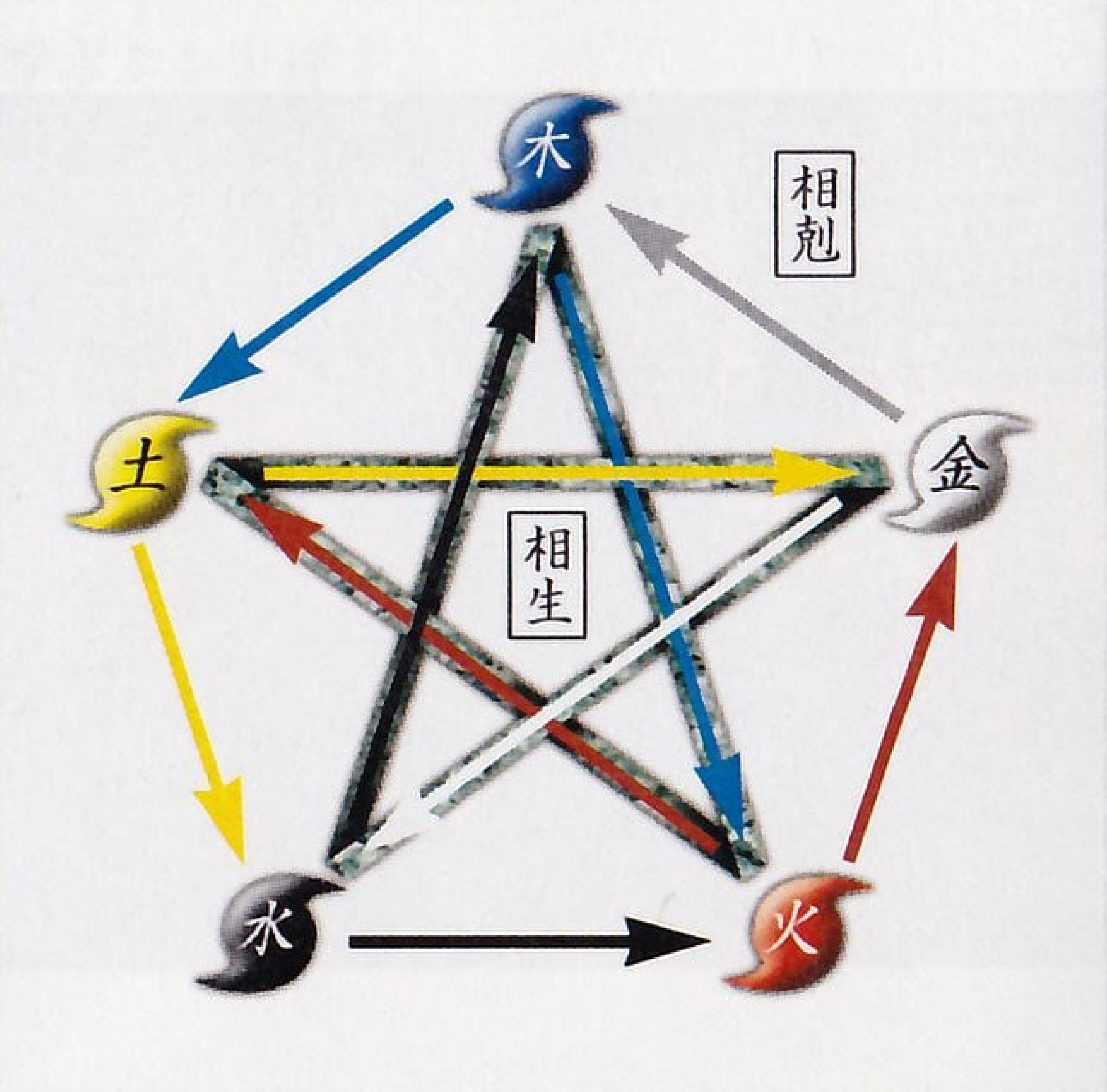
# 五行配当

【木】【火】【土】【金】【水】の五つの元素のことである。
これを万物組成の元素としている。木から火を、火から土を、土から金を、金から水を、水から木を生ずることを相生という。
また、木は土に、土は水に、水は火に、火は金に、金は木に克(か)つことを相克という。相生のものが相合すれば和合し、相克のものが相対すれば不和になるという。

【岩波書店　広辞苑参照】

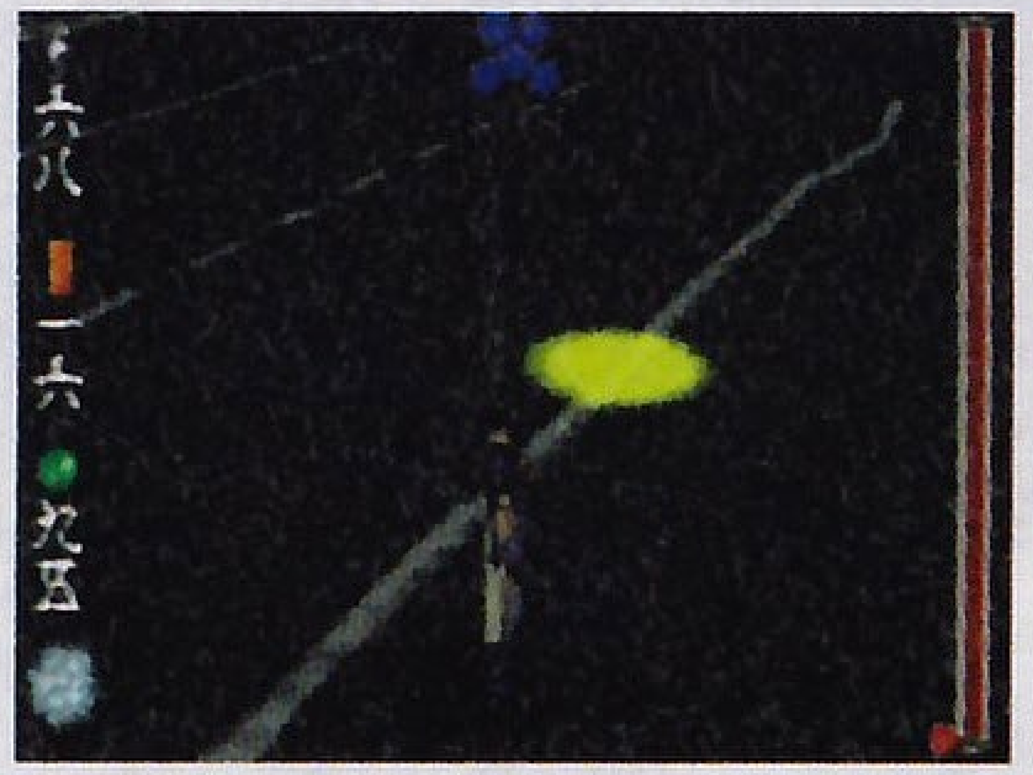
| 五行 | 木 | 土 | 火 | 金 | 水 | 属性を五行配当であらわしたもの |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 五神 | 蒼龍 | 黄龍 | 朱雀 | 白虎 | 玄武 | 五行配当であらわされた力の源を司る守護神 |
| 五色 | 青 | 黄 | 赤 | 白 | 黒 | 五行配当であらわされた属性のもつ色 |

◆これらの五行の属性をそれぞれのキャラクターが持ち、敵もこの属性を持ちます。右の図の様にあるように、相剋の矢印方向への攻撃(反時計回り)は、通常の2倍のダメージを与え、矢印とは逆方向への攻撃(時計回り)は、通常の1／2のダメージしか与えられません。
敵から受けるダメージも同様です。
また、相生の矢印方向、矢印とは逆方向への攻撃は、通常と同等で、与えるダメージも受けるダメージもイーブンとなります。



## ◆龍穴◆

各ステージの中に龍穴と呼ばれる旺氣噴出スポットが、存在する事があります。龍穴は輝く色によりキャラクターに与える効果がかわります。龍穴は単色のものと一定時間ごとに色が変化するものの2種類があります。一度入ってしまうと、龍穴は消滅してしまいます。



| | 真武居 直柔 | 御巫 みづほ | 八洲 大騎 |
|---|---|---|---|
| | HPの全回復 | HPの全回復 | 衰氣感染の中和 |
| | 全ステータス一時上昇 | 全ステータス一時上昇 | HPの全回復 |
| | 効果無し | 効果無し | 全ステータス一時上昇 |
| | 全ステータス一時下降 | 全ステータス一時下降 | 効果無し |
| | 衰氣感染の中和 | 衰氣感染の中和 | 全ステータス一時下降 |

| | 朱童 ひふみ | 琴平 あずさ | 我舞 要 |
|---|---|---|---|
| | 全ステータス一時下降 | 効果無し | 全ステータス一時上昇 |
| | 衰氣感染の中和 | 全ステータス一時下降 | 効果無し |
| | HPの全回復 | 衰氣感染の中和 | 全ステータス一時下降 |
| | 全ステータス一時上昇 | HPの全回復 | 衰氣感染の中和 |
| | 効果無し | 全ステータス一時上昇 | HPの全回復 |

# 世界背景

◇**時代**—現代

◇**舞台**—日本

◇**国土**—富士山が人知を超えた力により、頂から麓まで両断されている。
富士山の破壊とほぼ同時に、日本全土に【ガラン石】が出現している。
政府はこれらの大災害が起きた時期を【ガランの日】と総称している。
1.秋田県 黒又山　2.岩手県 五葉山　3.茨城県 筑波山　4.長野県 皆神山
5.滋賀県 三上山　6.広島県 葦嶽山　7.福島県 求菩提山　8.鹿児島県 高千穂峰
これは国土全体の約17%をしめる。そして総人口の14%が永遠に失われた。
いっぽうで政府は、ガランの日以降大量発生した【寄り神】の
存在と危険性を認知。警察と自衛隊の主導で各行政区に
【防除班(ぼうじょはん)】を設け、その駆逐に全力をあげている。

## 常世と現世（とこよとうつしよ）

◆常世とは…

**人々に神と呼ばれてきた存在、【寄り神】の活動域。現世に対しての陰となる世界。時間の流れがなく、滅びも存在しない静的世界。【禁門（きんもん）】によって現世と分界されている。**

◆現世とは…

**人間の活動域。この世のこと。**
**常世に対しての陽となる世界。**
**時間の流れと滅びが存在する動的世界。**
**禁門によって常世と分界されている。**

◆常世の柱とは… **常世側で森羅万象のバランスを司っている、巨大な樹木状の石柱。禁門の誕生直後に、現世の柱とともに顕れた。禁門が閉じたことによって活動を開始し、常世で生じた【旺氣】を現世へ流し去っている。**

◆現世の柱とは… **現世側で森羅万象のバランスを司っている、巨大な樹木状の石柱。禁門の誕生直後に、常世の柱とともに顕れた。禁門が閉じたことによって活動を開始し、現世で生じた【衰氣】を常世へ流し去っている。**

◆衰氣【すいき】とは… **原初に渾沌から分かれ出た陰の力。マイナスエネルギーともいえる。紫微仙の咒力の源として利用されている。**

◆旺氣【おうき】とは… **原初に渾沌から分かれ出た陽の力。プラスエネルギーともいえる。現世の住人が活動するうえで、必要不可欠なエネルギー。各地に噴出スポットがあり、風水でいう龍穴もそのひとつ。**

## ガラン石【がらんせき】

【衰氣】が柱状に結晶したもの。ガラン石の周囲は、澱んだ衰氣によって【旺氣】が枯れた場所、すなわち【氣枯れ＝穢れ（けがれ）】た地と化している。【寄り神】は衰氣を好むため、この周辺に集まりやすい。全長150km、直径10kmの巨大なもので、半径50kmの範囲内にある物体を微塵に分解しつつ発生した。また、これら以外にも、等身大ほどのミニガラン石も無数に発生している。このミニガラン石は、勾玉のような【現世の柱】のカケラを内包している。

## 寄り神【よりがみ】

【常世】に棲み、無限に【衰氣】を喰らい成長し続ける、純粋な生存本能のみの存在。普通の人間の力では追い払うことが精一杯で、完全に倒すことはできない。しかし衰氣の塊であるため、【旺氣】が弱点となり、それを操れる者ならば倒すことも不可能ではない。

## 五方輪【ごほうりん】

【紫微仙（しびせん）】によって組織された五人の咒方士たち。

【寄り神】と戦うため、ヤンロンの武術とインフゥの咒方術を取りまとめた【紫微武甲法（しびぶこうほう）】を体得し、カハクからは、【五神宝珠】を埋め込まれた五つの武具を与えられていた。

## 五神宝珠

【現世の柱】のカケラのうち、柱に封じられていた天地陰陽の理を、もっとも強く残している五つを研磨したもの。勾玉のようなかたちをしている。単独でも旺氣をもって衰氣を祓う力を秘めている。

◇蒼龍魂—青色—木＝真武居直柔
◇朱雀魂—赤色—火＝八洲大騎
◇黄龍魂—黄色—土＝朱童ひふみ
◇白虎魂—白色—金＝琴平あずさ
◇玄武魂—黒色—水＝塞上夜斗

## 五神宝珠との契約

五神宝珠の力を引き出すためには、宝珠そのものとの契約が不可欠である。
宝珠と契約した者は、宝珠と命を共有するようになるため、
この儀式を【魂継ぎ（たまつぎ）】と呼ぶ。

| | 基本攻撃 | ダッシュ攻撃 | ブースト攻撃 |
|---|---|---|---|
| 真武居 直柔 | ○ | ○ | ○ |
| 御巫 みづほ | ○ | ○ | △ |
| 八洲 大騎 | ○ | ○ | ○ |
| 朱童 ひふみ | ○ | ○ | × |
| 琴平 あずさ | ○ | ○ | × |
| 我舞 要 | ○ | ○ | × |

※△表示の技はストーリーの途中から使えるようになります。

# 技表

| | |
|---|---|
| **基本攻撃** | 直接攻撃、旺氣弾攻撃。⊗ボタンを押すと攻撃を繰り出します。⊗ボタ |
| **ダッシュ攻撃** | 最高速で移動中に⊗ボタンを押すと攻撃を繰り出します。※琴平あずさ |
| **ブースト攻撃** | ブースト中に⊗ボタンを押すと攻撃を繰り出します。攻撃を加えた敵を |
| **空中攻撃** | ジャンプの上昇、又は下降中に⊗ボタンを押すと攻撃を繰り出します。 |
| **ジャンプ弾道攻撃** | ジャンプの頂点で⊗ボタンを押すと攻撃を繰り出します。 |
| **宙返り攻撃** | ジャンプ中に△ボタンを放し、再び△ボタンを押すと宙返りをします。 |
| **全方位攻撃** | 敵の攻撃を受けている時(ダメージポーズ中)に⊗ボタンを押すと攻撃を |
| **奥 義** | ⊗ボタンを押し続けると、ファイティングポーズが変化します。任意のファ<br>ストーリーが進むに従って、発動できる奥義の種類が増える事があります。<br>奥義マテリアを保持していない時には、⊗ボタンを押し続けても、ファイ<br>また、高度な奥義ほどたくさんの奥義マテリアを消費します。 |

| 空中攻撃 | ジャンプ弾道攻撃 | 宙返り攻撃 | 全方位攻撃 | 奥義 |
|---|---|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | △ | ○ | × | ○ |
| ○ | ○ | × | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | × | × | ○ |
| ○ | × | × | ○ | ○ |

ンを押した回数により技が連続して出ます。

のみ移動中ならいつでも繰り出せます。

倒せないと弾き飛ばされます。

下降中は何度でも攻撃可能です。

この時(宙返り動作中)に⊗ボタンを押すと攻撃を繰り出します。

繰り出します。

イティングポーズ中に⊗ボタンを放すと、そのポーズに応じた奥義が発動します。
奥義の発動には奥義マテリアを一定数必要とします。
ティングポーズは変化しません。

操作キャラクター

真武居直柔

◆まぶい なおや◆

# 真武居直柔

代々、【五方輪(ごほうりん)】の一員として、【寄り神】と戦ってきた真武居家の577代目の咒方士。真武居家は8655年の歴史をもち、その出自は琉球方面にある。
8年前、実父でもある先代から蒼龍魂を譲り受けている。

◇氏名—真武居 直柔(まぶい なおや)【CV/遠近孝一】
◇性別—男
◇年齢—18歳らしい
◇身長—175cm
◇出身地—沖縄
◇五行—木 ◇五神—蒼龍 ◇五色—青 ◇流派—紫微武甲法(しびぶこうほう)
◇武具—1.【闇陽炎(やみかげろう)】真紅の刀身をもつ両刃の大刀。鍔のあたりに、
【五神宝珠—蒼龍魂】が埋め込まれている。
2.【現世の剣—荒覇吐(うつしよのつるぎ—アラハバキ)】
1.5mもの刀身をもつ両刃の石太刀。第2話より使用する。
刃の部分に超金属ヒヒイロカネが埋め込まれている。
◇攻撃手段—蒼龍魂と契約していたため、木氣を操ることに優れる。
刀のもつ武氣で体内の【旺氣】を誘導し、雷撃系の攻撃を繰り出す。

# 真武居直柔の技の一部を紹介します。

**基本攻撃**

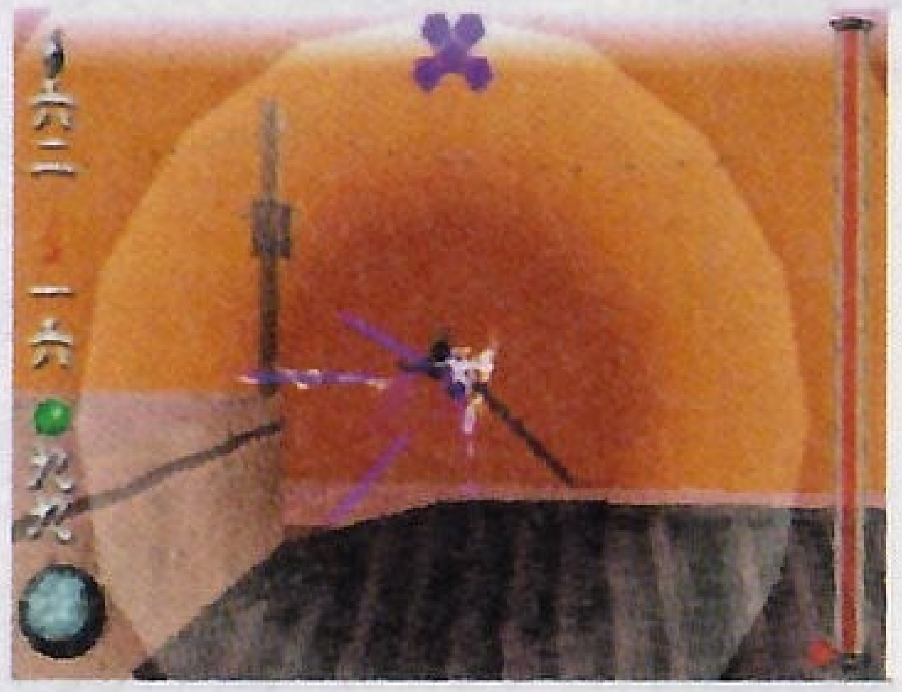
## 若雷【わかいかずち】

◇**解説**—攻撃ボタンを連打することで、技が変化する。
（1～8段、第1話のみ1～4段）

**ダッシュ攻撃**

## 大雷【おおいかずち】

◇**解説**—相手を突き刺し停止、さらに攻撃ボタンを押すと左手で雷撃弾（旺氣弾）を柄に打ち込む二段技になる。



**ブースト攻撃**

## 焔雷【ほのいかずち】

◇**解説**—剣の切っ先を前に向け、雷電の尾を引きつつ突進。

**空中攻撃**

## 鳴雷【なるいかずち】

◇**解説**—剣を左横薙ぎに振り、雷撃弾を発射する。旺氣攻撃のステータスが高いと、同時に発射する数が増加。

**ジャンプ弾道攻撃**

## 析雷【さくいかずち】

◇**解説**—相手めがけて急降下し、雷電の尾を引き斬りつける。

宙返り攻撃

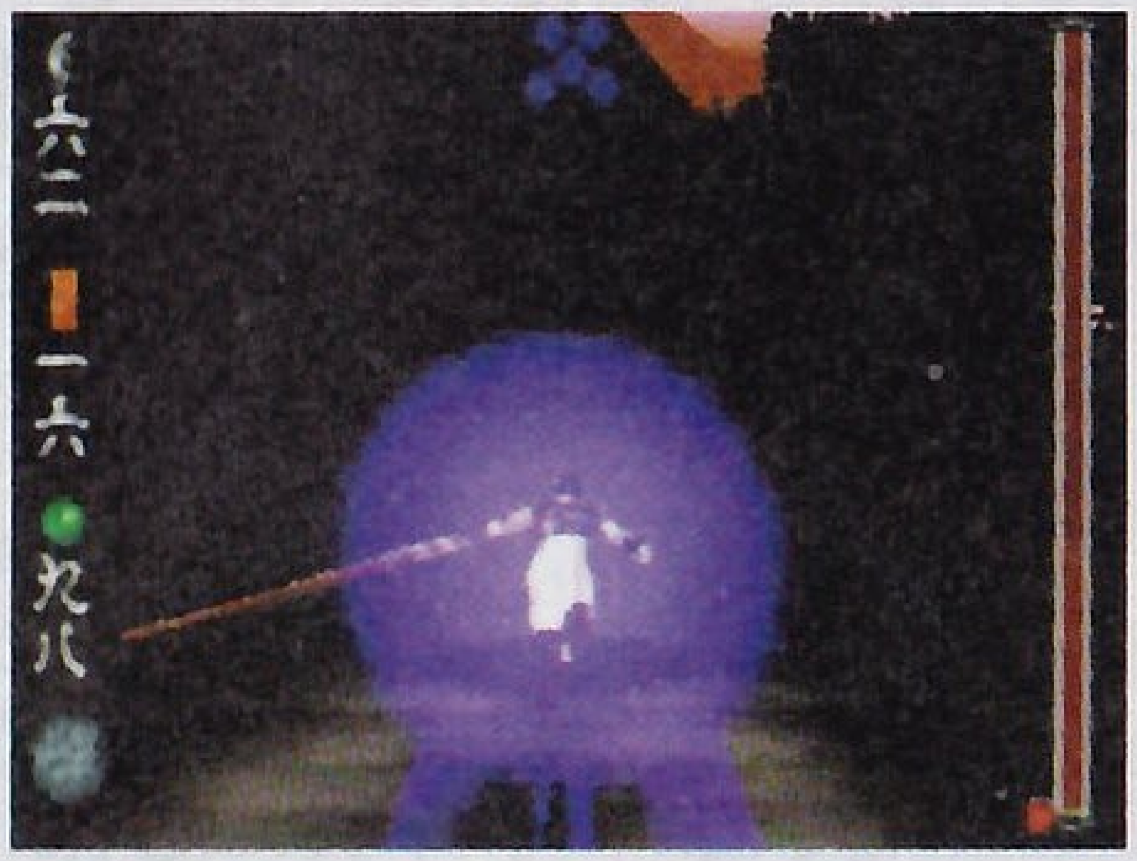
## 臥雷【ふすいかずち】

◇解説—頭頂方向に雷撃弾を発射。
旺氣攻撃のステータスが高いと、同時に発射する数が増加。

全方位攻撃

## 犯土雷【つちいかずち】

◇解説—頭上で円を描くように剣を振り、そのまま振り下ろす。真武居を中心に雷撃が周囲に落ちる。
ヒットすると、回りの敵は弾き飛ばされる。



超級奥義

## 超級太極弾【ちょうきゅうたいきょくだん】

◇解説—青い旺氣で全身を包み込み目標に体当たりする、紫微仙直伝の技。
結界で複数の相手を捕捉していると連続撃破になる。

超級奥義

## 黒雷【くろいかずち】

◇解説—右手で刀身に雷電を送り込みつつ、上半身だけ後ろを向く。そこから正面に向かって剣を振り下ろすと、雷撃が次々と落ちながら進んでいく。
旺氣攻撃のステータスが高いと、雷撃の数が増加。

※奥義は物語を進めていく途中で手に入れるものがあります。

# 御巫みづほ

操作キャラクター

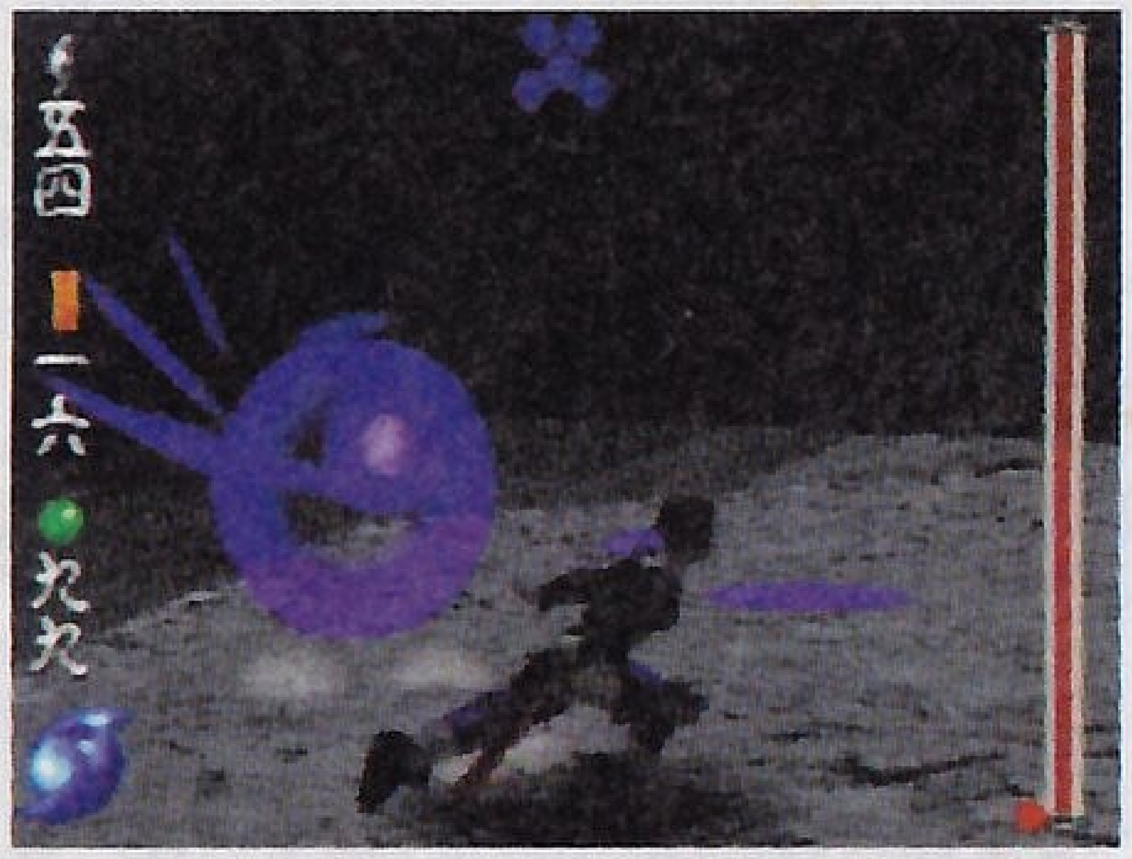
御巫 みづほ

◆みかなぎ みづほ◆

某女子大学付属高校の3年生。学校では剣道部に所属しており、付属高校ということもあって3年生になった今でも部活動を続けている。
部長ではないが、主将として部を引っ張ってきた。それだけに責任感が強く、面倒見がよいため、部の後輩やクラスの友人からも慕われている。
実家は、御巫無想流剣術の町道場を営んでおり、本人も世間一般でいう師範代クラスの腕前をもっている。

◇氏名—御巫 みづほ(みかなぎ みづほ)【CV/京野ことみ】
◇性別—女
◇誕生日—9月21日
◇年齢—18歳
◇身長—164cm
◇3サイズ—B83cm/W57cm/H80cm
◇出身地—能登
◇五行—木 ◇五神—蒼龍 ◇五色—青
◇流派—御巫無想流剣術(みかなぎむそうりゅうけんじゅつ)
◇武具—【闇陽炎(やみかげろう)】真紅の刀身をもつ両刃の大刀。
鍔のあたりに、【五神宝珠—蒼龍魂】が埋め込まれている。真武居直柔から受け継いだ。
◇攻撃手段—【防除班(ぼうじょはん)】在籍中は御巫無想流剣術と、
【旺氣(おうき)】を込めた水晶のツブテで戦っていた。真武居直柔と同じく、
蒼龍魂と契約しているため、木氣を操ることに優れる。大刀のもつ武氣で体内の旺氣を誘導し、
一般人には使用できない、雷撃系の攻撃を繰り出す。

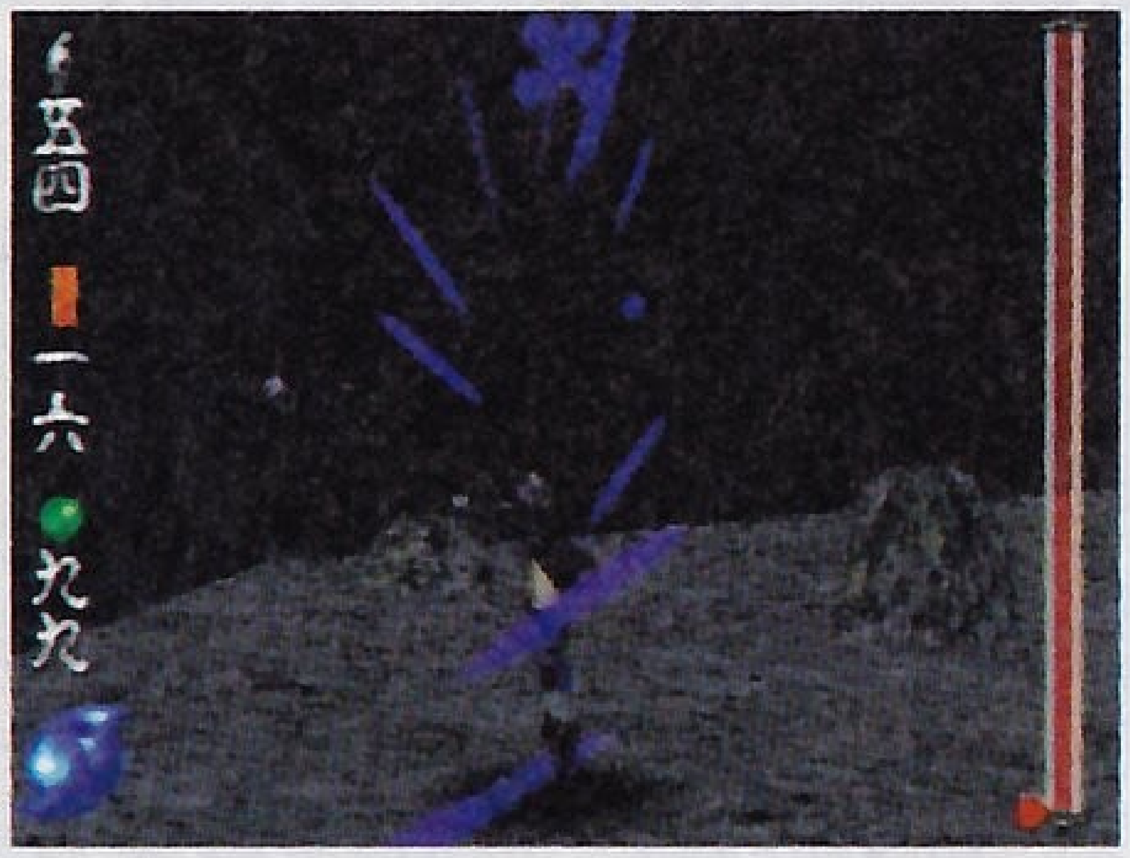
御巫 みづほの技の一部を紹介します。



基本攻撃

**瀧波**【たきなみ】

◇**解説**—攻撃ボタンを連打することで、技が変化する。(1~4段)



ダッシュ攻撃

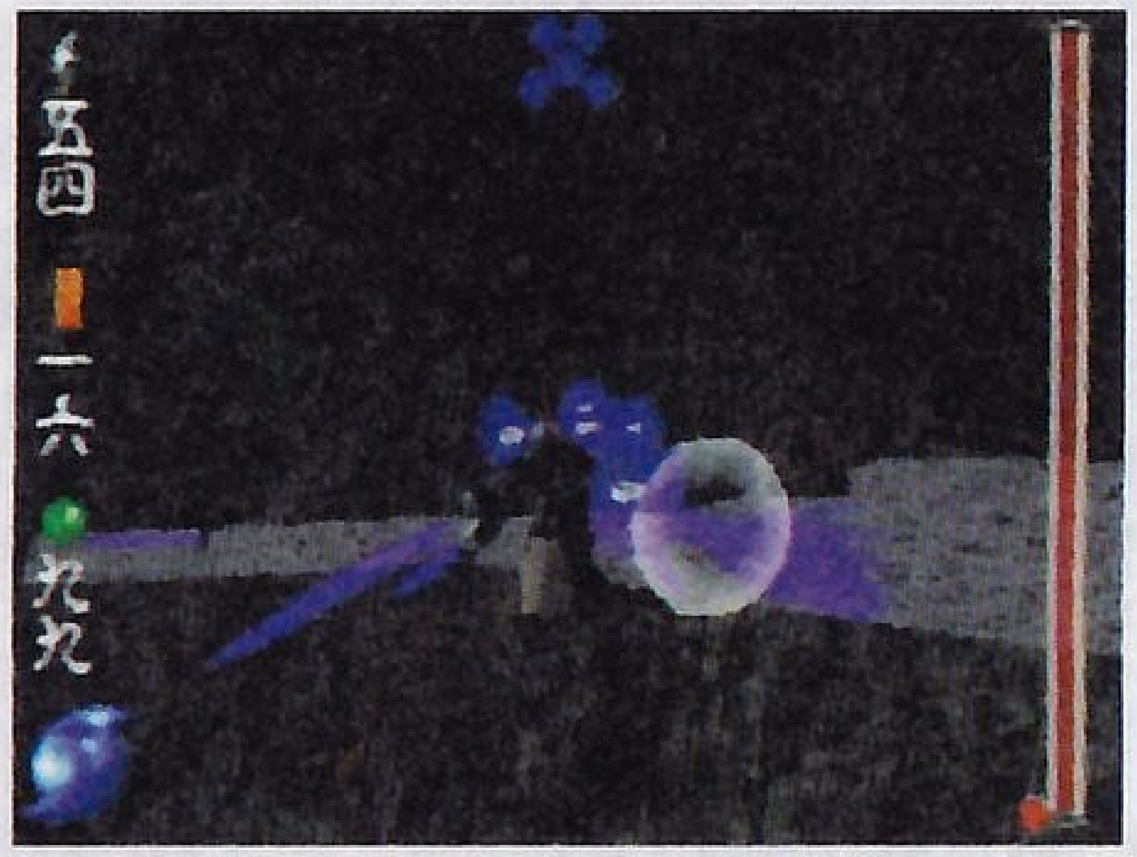
**捷波**【はやなみ】

◇**解説**—ジャンプした後、空中で右回転し相手に背を向ける。そのまま振り向き、遠心力を利用し左袈裟斬りに斬り下ろす。

ブースト攻撃

**焔雷**【ほのいかずち】

◇**解説**—剣の切っ先を前に向け、雷電の尾を引きつつ突進。
第4話から使用可能。



空中攻撃

——

◇**解説**—旺氣を込めた水晶の飛礫(ツブテ)を撒く。
旺氣攻撃のステータスが高いと、
同時に発射される数が増加。
※みずほのツブテはミニガラン石を破壊できます。

**ジャンプ弾道攻撃**

## 析雷【さくいかずち】

◇**解説**—相手めがけて弾道軌道で急降下し、雷電の尾を引く刀身で斬りつける。第7話から使用可能。

**宙返り攻撃**

◇**解説**—頭頂方向に旺氣を込めた水晶の飛礫(ツブテ)を撒く。旺氣攻撃のステータスが高いと、同時に発射される数が増加。

**◇全方位攻撃—なし**

**御巫流奥義**

## 百重波【ももえなみ】

◇**解説**—一瞬沈み込み、右回転で伸び上がりつつ斬り上げる。180度回転したところで、更に左袈裟斬りに斬り下し、周囲に衝撃波を撃ち出す。御巫無想流剣術の奥義の一つ。

**御巫流奥義**

## 千重波【ちえなみ】

◇**解説**—上段に構えた剣を身体の前で回転させ、巨大な雷撃球を造りだす。そのまま一歩引き、突きを繰り出すと同時に雷撃球を撃ち出す。みづほ独学の技。

※奥義は物語を進めていく途中で手に入れるものがあります。

# 八洲大騎

操作キャラクター

八洲 大騎

◆やしまだいき◆

真言密教の行法を実践する、寺家の長男として生まれた。
母親は早くに亡くしている。物心ついたときには、寺院に送り込まれており、退魔師(たいまし)としての修行に入っていた。
4年ほど前に先代より朱雀魂を受け継ぎ、【五方輪】の一員となる。五方輪としては若輩だが、もともと退魔師としての修行を積んでいるため、紫微武甲法の体得は滞りなく終了している。

◇氏名―八洲 大騎(やしま だいき)【CV/大塚明夫】
◇性別―男
◇年齢―32歳らしい
◇身長―196cm
◇出身地―高千穂
◇五行―火 ◇五神―朱雀 ◇五色―赤 ◇流派―紫微武甲法(しびぶこうほう)
◇武具―【忌杖(いみづえ)】2m超の全長をもつ黄金の戒杖。
杖の先端部に【五神宝珠―朱雀魂(ごしんほうじゅ―すざくこん)】が埋め込まれている。
◇攻撃手段―朱雀魂と契約しているため、火氣を操ることに優れる。
戒杖のもつ武氣で体内の【旺氣(おうき)】を誘導し、火焔・爆発系の攻撃を繰り出す。

# 八洲 大騎

の技の一部を紹介します。

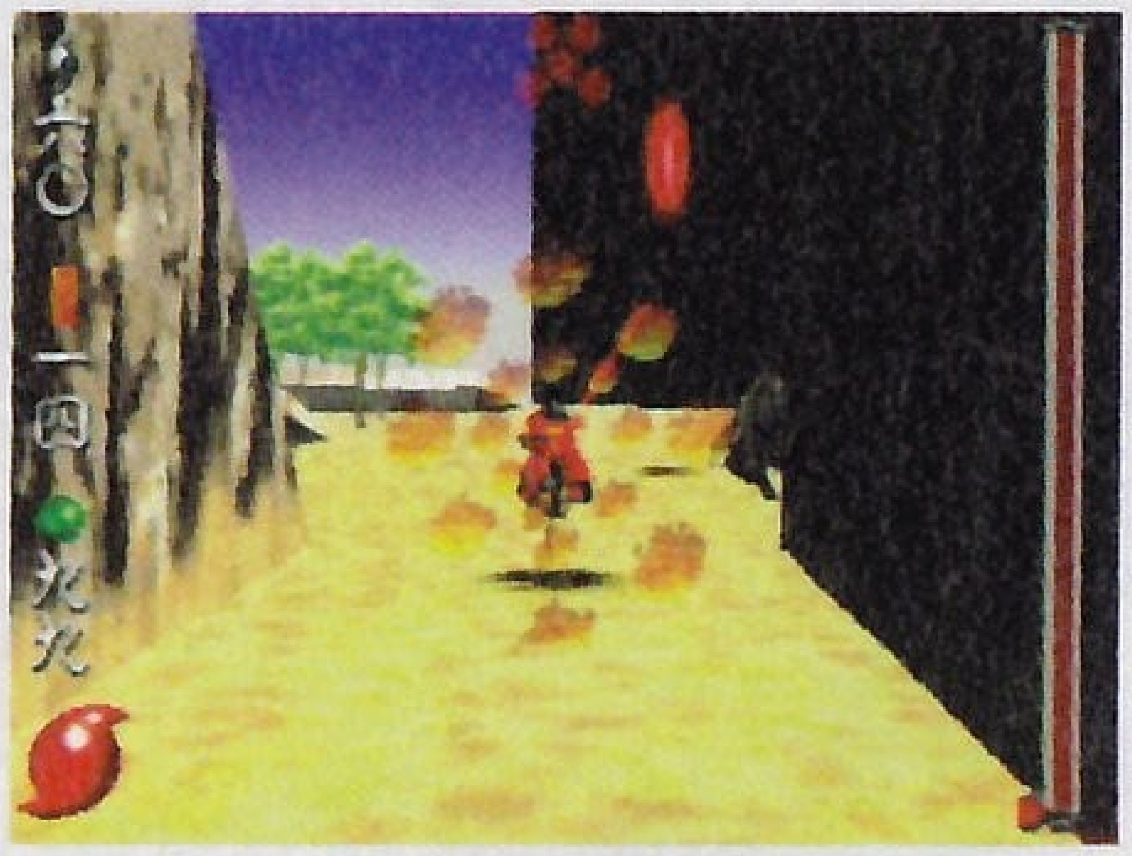
## 基本攻撃

◇**解説**―攻撃ボタンを連打することで、技が変化する。（1～3段）

## ダッシュ攻撃

**焔毬**【ほむらまり】

◇**解説**―戒杖を軸に前転しつつ、焔をまとった身体で体当たりする。



## ブースト攻撃

**焔鼓**【ほむらつづみ】

◇**解説**―焔をまとった戒杖を回転させつつ突進します。

## 空中攻撃

**焔凧**【ほむらだこ】

◇**解説**―焔をまとった戒杖を、一回転して振り回す。

ジャンプ弾道攻撃

## 焔笛【ほむらぶえ】

◇解説―焔をまとった戒杖を振りかぶり急降下する。
戒杖の底で地面を突き大爆発を起こす。

◇宙返り攻撃―なし

全方位攻撃

## 焔太鼓【ほむらだいこ】

◇解説―一回転しつつ戒杖で地面に円を描くと、
軌跡上に爆炎の柱が生じる。
攻撃がヒットすると、相手は弾き飛ばされる。

超級奥義

## 焔独楽【ほむらごま】

◇解説―全身に焔をまとい、独楽のように高速回転する。
技の最中でも、方向キーで移動、
ジャンプボタンでジャンプできる。

超級奥義

## 大焔独楽【おおほむらごま】

◇解説―一見【焔独楽】だが、周囲に火焔弾を撒き散らすことができる。旺氣攻撃のステータスが高いと、
火焔弾の飛距離がのびる。

※奥義は物語を進めていく途中で手に入れるものがあります。

操作キャラクター

朱童 ひふみ

◆すどう ひふみ◆

# 朱童ひふみ

陰陽師の大家、安倍家より黄龍魂を受け継ぎ独り立ちし、五方輪の一員となる。長めの前髪をヘアーバンドで左右に分け、垂らしており、後ろ髪は腰までとどく長髪。
目は少々垂れぎみで、戦闘時以外は伊達眼鏡をかけている。
プロポーションは抜群に良い。装飾品収集が趣味で、普段は身体のあちこちにアクセサリーを身につけている。
戦闘時は、左手に銀糸の仕込まれたグラブをはめ、身体にフィットしたボディスーツやミニを身につける。

◇氏名―朱童 ひふみ(すどう ひふみ)【CV／天野由梨】
◇性別―女 ◇年齢―自称25歳らしい ◇身長―170cm ◇3サイズ―B92cm／W58cm／H87cm
◇出身地―奈良
◇五行―土 ◇五神―黄龍 ◇五色―黄 ◇流派―紫徽武甲法(しびぶこうほう)
◇武具―1.【銀鏡(しろかね)】表面が白銀のように鏡面処理されている長めの扇。
扇の末端部に【五神宝珠―黄龍魂】が埋め込まれている。
2.【禍絲(まがついと)】左手のグラブに巻き込まれている銀の糸
◇攻撃手段―1.黄龍魂と契約しているが、旺氣をもちいた攻撃を繰り出すことはできない、そのため打撃、または斬撃で戦う。扇を防御にもちいると、衰氣弾等による攻撃を、すべて鏡面で吸収することができる。吸収した攻撃は、任意に扇より撃ち出すことができる。
2.旺氣を撃ち出す代わりに使用される。超音速で伸び、あらゆるものを貫くことができる。

# 朱童 ひふみ

の技の一部を紹介します。

## 基本攻撃

◇解説―攻撃ボタンを連打することで、技が変化する。
(1～4段)

## ダッシュ攻撃

◇解説―相手の懐に飛び込み、
左手を押し当て至近距離から絲を撃ち出す。
相手に接触したときのみ、技が発動する。

◇ブースト攻撃―なし

## 空中攻撃

◇解説―左手を右下に振り下ろし、絲を撃ち出す。

## ジャンプ弾道攻撃

◇解説―相手めがけて急降下し、
広げた扇で左袈裟斬りに斬りつける。

宙返り攻撃

◇**解説**―左手から、頭頂方向に絲を撃ち出す。

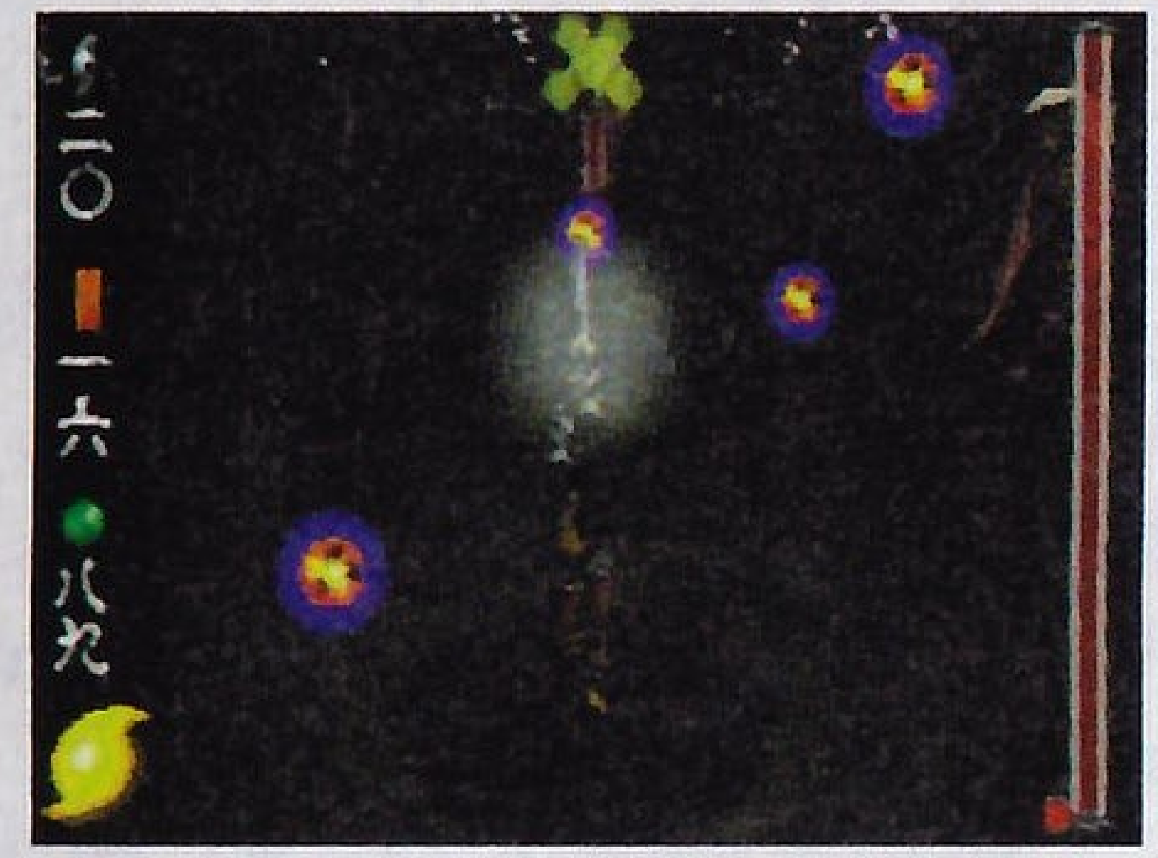
全方位攻撃

◇**解説**― 一回転し、広げた扇で斬りつける。
攻撃がヒットすると、相手は弾き飛ばされる。

超級奥義

## 紫苑【しをん】

◇**解説**―吸収した敵弾を、扇から撃ち出す。
吸収した衰氣弾の数により、威力が3段階に変化し弾の大きさや飛距離も変わります。



超級奥義

## 黄櫨【こうろ】

◇**解説**―扇を360°開き、敵の衰氣を引きずり出し、吸収します。

※奥義は物語を進めていく途中で手に入れるものがあります。

操作キャラクター

琴平　あずさ

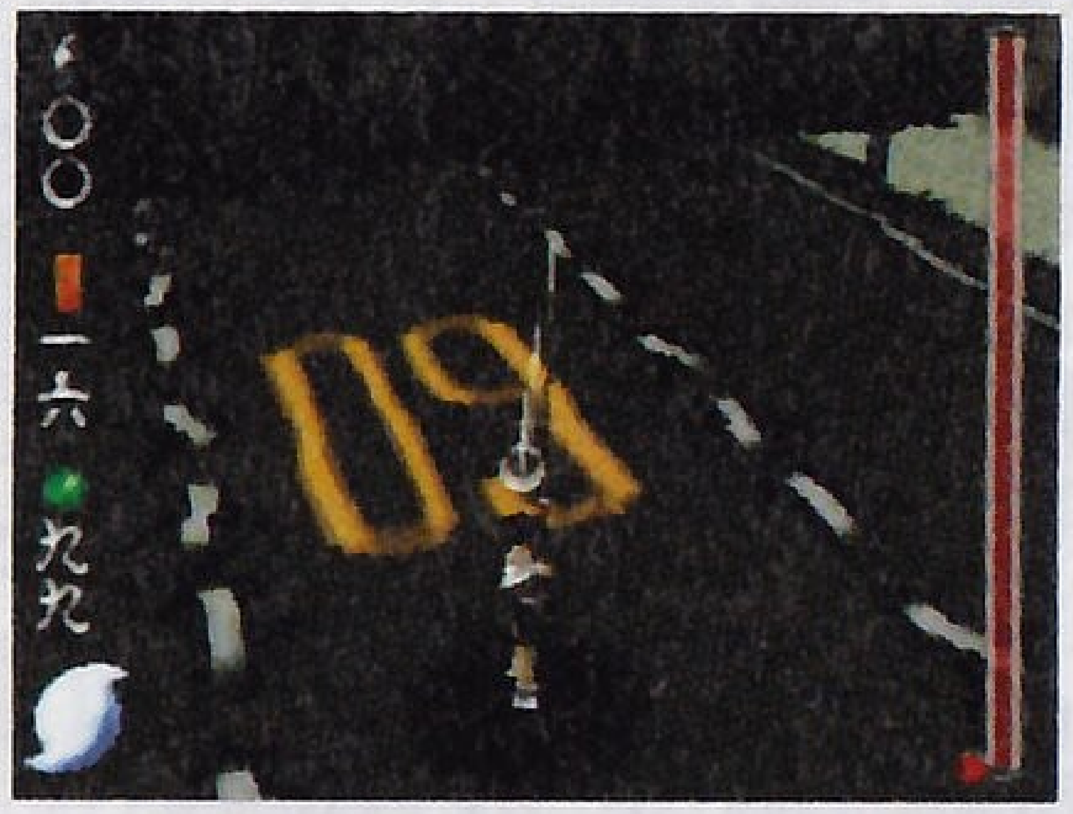
◆ことひら　あずさ◆

# 琴平あずさ

3歳のとき、【寄り神】に襲われ両親を失った。祖母が【五方輪】の一員だったことから、1年前、10歳のときに、仇敵の寄り神を根絶やしにするべく、魂継ぎを行い五方輪の一員になる。
まだ紫微武甲法を完全に体得していないため、体術をもちいた戦いは不得意。おおらかで屈託のない性格。論理的な思考が得意で、他人の言動につっこみを入れるような面もある。年齢どおりの生意気な部分と、年齢に似合わずしっかりしている部分をあわせもつ。
背伸びをしたがる年頃だが、都合が悪くなると子供だということを楯にとるような知恵も身につけている。

◇氏名―琴平 あずさ(ことひら あずさ)【CV/大谷育江】
◇性別―女 ◇年齢―11歳らしい ◇身長―137cm ◇3サイズ―ひみつ ◇出身地―香川
◇五行―金 ◇五神―白虎 ◇流派―紫微武甲法(しびぶこうほう)
◇武具―【天颪(あまおろし)】末弭から本弭までが1.8m近い漆黒の弓。弓束に【五神宝珠―白虎魂】が埋め込まれている。この弓のための矢は創られておらず、他からもってきた矢では、どんな弓の名手をもってしても射ることはできない。
◇攻撃手段―白虎魂と契約しているため、金氣を操ることに優れており、大気中の金属元素を結晶させ、矢を生み出すことができる。この矢には、神をも滅ぼす力が秘められているという。
普段は弓のもつ武氣で、体内の【旺氣】を誘導し生み出した光の矢や、手で弦を引き鳴らす鳴弦(めいげん)によって生じる振動波で戦う。この技は姿の見えないものに対しても効果がある。

# 琴平あずさの技の一部を紹介します。



### 基本攻撃

## 十六夜の人矢【いざよいのひとや】

◇**解説**—正面に光の矢を放つ。
旺氣攻撃のステータスが高いと、同時に発射する数が増加。(最大4本)矢がヒットすると相手は後方に吹っ飛ぶ。

### ダッシュ攻撃

——

◇**解説**—弓を両手でもってジャンプしながら弓で敵を殴り、叩き伏せる。

◇ブースト攻撃—なし

### 空中攻撃

## 十六夜の天矢【いざよいのあまや】

◇**解説**—正面に光の矢を放つ。
旺氣攻撃のステータスが高いと、同時に発射する数が増加。

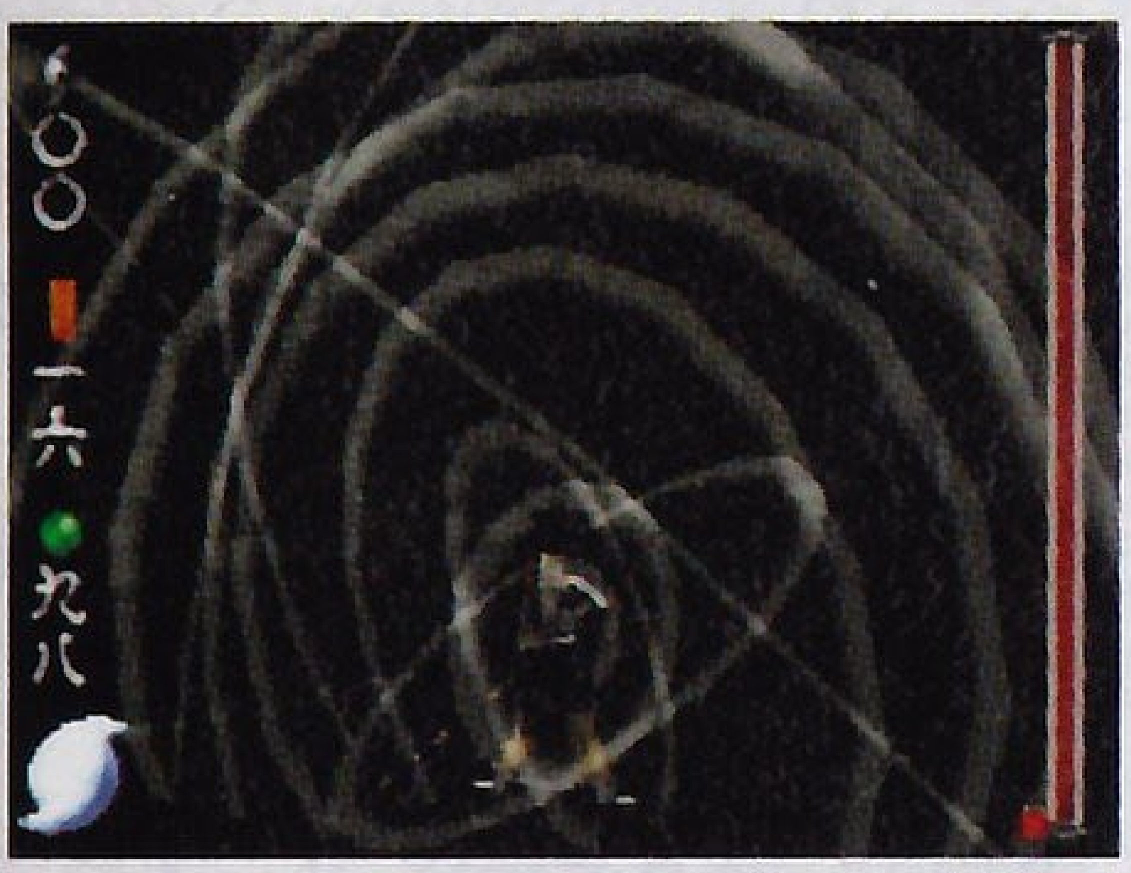
### ジャンプ弾道攻撃

## 十六夜の地矢【いざよいのつちや】

◇**解説**—上空から下方の敵めがけて光の矢を放つ。
旺氣攻撃のステータスが高いと、同時に発射する数が増加。

◇宙返り攻撃—なし

◇全方位攻撃—なし



超級奥義

## 月夕【げっせき】

◇**解説**—全方向に振動波を撃ち出し、
画面内の相手を身動きできなくする。

超級奥義

## 金烏の矢【きんうのや】

◇**解説**—光の矢を上空に打ち上げ分裂。
旺氣攻撃のステータスが高いと、分裂の数が増加。

※奥義は物語を進めていく途中で手に入れるものがあります。

操作キャラクター

# 我舞　要

◆がぶ　かなめ◆

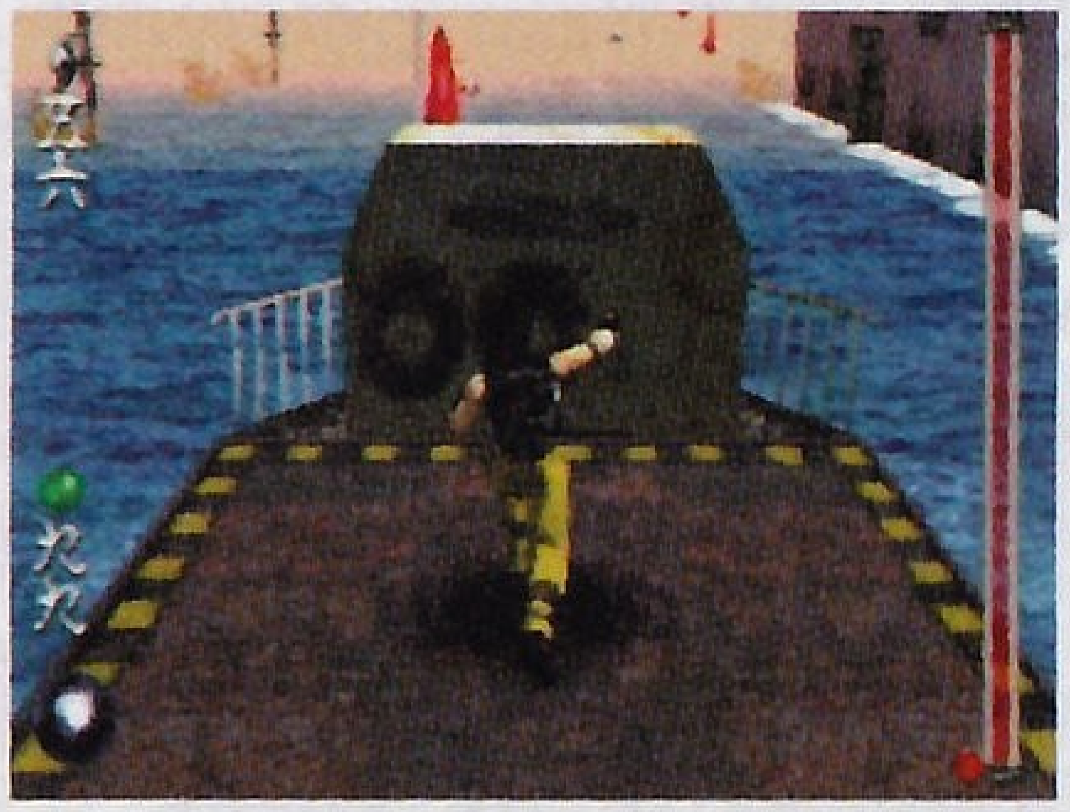
我舞要

鹿島の名士、我舞家の次期当主として生まれる。そのためか、幼いころからプライドが高かった。
我舞家は氣功武術の大家としても有名で、代々当主となるべき者に、門外不出の秘伝我舞式練氣術の奥義を伝えていた。
しかし【ガランの日】がおとずれ、帰るべき家を失った要は、全国を旅しながら【寄り神】の【退治屋(たいじや)】として糧を得ていた。
そのため、他のペテン師まがいの退治屋を極端に嫌悪している。

◇氏名—我舞 要(がぶ かなめ)【CV/山寺宏一】
◇性別—男 ◇年齢—20歳 ◇身長—181cm ◇出身地—鹿島
◇五行—水 ◇五神—玄武 ◇五色—黒
◇流派—我舞式練氣術(がぶしきれんきじゅつ)
◇武具—【氣鋼掌(きこうしょう)】氣を蓄積する珠が、掌に埋めこまれているグラブを両手にはめている。
◇攻撃手段—【内氣功(ないきこう)】で【旺氣】を練り、それを身体の1点に集中させる【硬氣功(こうきこう)】による打撃技で戦う。
武具をもちいずに氣を練ることに関しては、真武居直柔たち以上の力量をもっている。

## 我舞 要

の技の一部を紹介します。



基本攻撃

### 陽技－梅花【ばいか】

◇解説―拳による打撃技。
攻撃ボタンを連打することで技が変化する。
(2段階+連続)

ダッシュ攻撃

### 陽技－桜花【おうか】

◇解説―大きく踏み込み、右肘を叩き込む。
さらに攻撃ボタンを押すと、
続いて左肩を打ちつける二段技になる。

### ◇ブースト攻撃―なし

空中攻撃

### 陽技－蕣花【しゅんか】

◇解説―空中で回転しつつ、右足の浴びせ蹴りを
繰り出し、続いて左足の回し蹴りを叩き込む。
ジャンプの頂点でもこの攻撃が発生する。

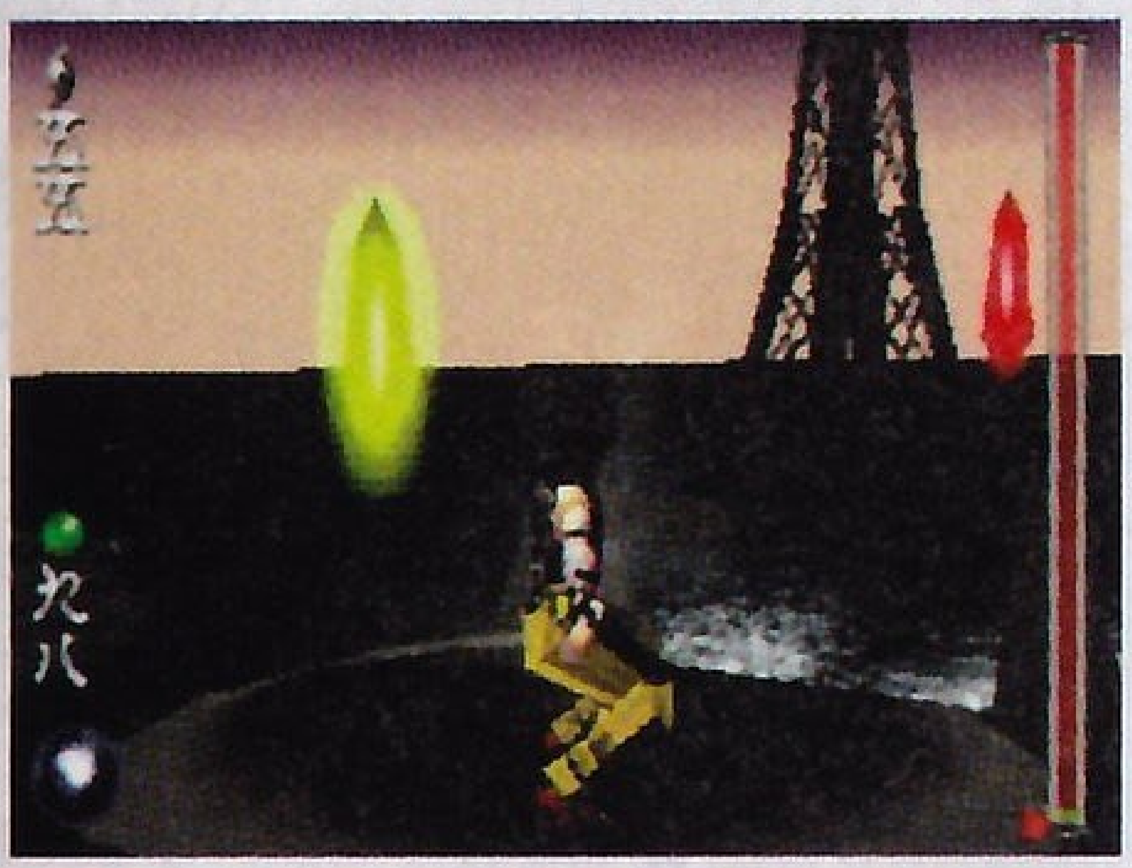
全方位攻撃

### 陰技－桂仙花【けいせんか】

◇解説―倒立しつつジャンプし、
両足を大きく回転させる。
攻撃がヒットすると、相手は弾き飛ばされる。

## ◇ジャンプ弾道攻撃―なし

## ◇宙返り攻撃―なし



錬氣攻撃（奥義）

### 陰技－金紅花【きんこうか】

◇解説―錬氣を行ったのち、
両腕が黒い旺氣で包み込まれる。
その後、一定時間は攻撃力が上昇する。

錬氣攻撃（奥義）

### 秘伝－徒花【あだばな】

◇解説―右手から黒い旺氣の球を発し、
相手を包み込み、そのまま右手を握りつつ上半身を
左に捻ると、旺氣の球が収縮し爆発する。
至近距離の相手にのみ、技が発動する。

※奥義は物語を進めていく途中で手に入れるものがあります。

# 登場人物紹介

## 紫微仙

◆しびせん◆

約1万2千年前、西方大陸から渡来してきた邪仙たち。カハク(河伯)、ヤンロン(陽龍)、インフゥ(陰虎)の三人で構成されている。ふつうの神仙は【旺氣】を力の源とするが、【衰氣】をその源としている。衰氣の力で、現在までに1万2千年を生きており、通常の人間とは異なったタイムスケールをもっている。

そして現代。日本各地の霊山に、純粋かつ膨大な衰氣が封じられていることを知った紫微仙は、封印である霊峰富士を躊躇なく破壊した。この結果、のちに【ガランの日】と呼ばれる大災害が引き起こされ、各地に八本の【ガラン石】が屹立した。

その後日本の霊的守護力は著しく低下、現世には衰氣が澱み溢れ、多くの寄り神が漂着しはじめた…

## 河伯

◇**氏名**—元聖天尊－カハク
(げんせいてんそん－河伯)
(CV／羽佐間道夫)

◇**性別**—男

◇**年齢**—12000歳以上(正確な年齢は不明)

◇**身長**—181cm ◇**出身地**—西方大陸

◇**神器**—【玉琮(ぎょくそう)】

◇**元聖天尊の象徴**—三位結界の【星】の力を司る。

◆紫微仙のひとり。元聖天尊の称号をもつ、紫微仙のリーダー格。いついかなるときも冷静で、状況の分析に優れている。また、感情にまかせて激昂することもほとんどない。ものの本質を究明することを至福とする、学者的な人物。おのれの欲する結果を導き出すためならば、どんな犠牲をもいとわない冷徹さを身上としている。

◇氏名—武究天尊－ヤンロン（ぶきゅうてんそん－陽龍）
【CV／堀内賢雄】
◇性別—男 ◇年齢—12000歳以上（正確な年齢は不明）
◇身長—192cm ◇出身地—西方大陸
◇神器—【玉鉞（ぎょくえつ）】
◇武究天尊の象徴—三位結界の【日】の力を司る。

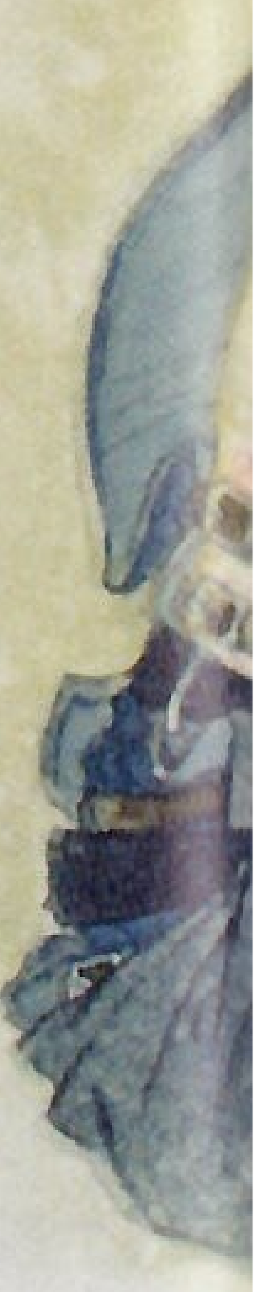
◆紫微仙のひとり。インフゥとは従兄妹。武究天尊の称号をもち、武術にたけている。それゆえショートレンジでの戦いを得意とする。生まれついての天才肌で、邪仙術やあらゆる武術を労せず体得した。

◇氏名—霊封天尊－インフゥ（れいほうてんそん－陰虎）
【CV／安達忍】
◇性別—女 ◇年齢—12000歳以上（正確な年齢は不明）
◇身長—169cm ◇3サイズ—B86cm／W58cm／H83cm
◇出身地—西方大陸 ◇神器—【玉璧（ぎょくへき）】
◇霊封天尊の象徴—三位結界の【月】の力を司る。

◆紫微仙のひとり。ヤンロンの従兄妹でもある。霊封天尊の称号をもち、邪仙術にたけている。ヤンロンを兄と慕っており、彼の前では無意識のうちにつねにかわいい妹であるよう振る舞う。また異常なまでの潔癖性で、ヤンロン以外の者に触れられることを極度に嫌悪している。これは戦い方にも露骨に表れている。感情に振り回されやすく、気に入らないことがあると、ささいなことでもヒステリックになる。さらに、それが破壊衝動として吐き出されるため、もっとも手を焼くタイプといえる。

登場人物紹介

# ナミ姫



◇**氏名**―ナミ姫（那美姫－なみひめ）【CV／笠原弘子】

◇**性別**―女　◇**年齢**―不明　◇**身長**―160cm

◇**出身地**―芙蓉山

◆今より1万2千年前から紫微仙の野望を阻止しようと尽力してきた、高天の民の末裔。

# 塞上夜斗

◇氏名—塞上 夜斗(さえがみ やと)【CV／子安武人】
◇性別—男 ◇年齢—23歳らしい ◇身長—184cm
◇出身地—諏訪

◆古代、諏訪を統一していた氏族の血を引く塞上家に生まれる。塞上家は代々、【常世】と【現世】の境と目される辻や峠、橋のたもとなどにある、道祖神を祀る役目を受け継いできていた。諏訪に来訪した、玄武魂をもつ【五方輪(ごほうりん)】の咒方士によって、次代の玄武魂継承者候補として見出され、咒方士としての修行に入る。

# 金剛

◇氏名—金剛(こんごう)【CV／高橋広司】
◇性別—男 ◇年齢—29歳
◇身長—188cm ◇出身地—高千穂
◇職業—退魔師

◆高野山金剛峯寺で修行を積み、退魔師として生きてきた。【ガランの日】以降は、野に降っての寄り神退治をおこなっている。

登場人物紹介

# 東 宗造

◇**氏名**―東 宗造(あずま しゅうぞう)【CV／石森達幸】
◇**性別**―男 ◇**年齢**―40歳 ◇**身長**―172cm
◇**出身地**―福岡 ◇**職業**―神職

◆玄界灘に浮かぶ沖ノ島にある、宗像大社－沖津宮(むなかたたいしゃ－おきつぐう)の禰宜(ねぎ)。港を見下ろす社務所に、ひとり住んでいる。神職に就いてから20年近く経っており、神に対する自分の考えをもっている。どんな問題にも誠心誠意あたる責任感の強いタイプ。

# 水見

◇**氏名**―水見(みなみ)【CV／田中真弓】
◇**性別**―男
◇**年齢**―10歳 ◇**身長**―137cm
◇**出身地**―出雲 ◇**学年**―小学4年生

◆私立小学校に通うかたわら、出雲大社(いずもおおやしろ)で七つの楔を護る【お役目】についていた。水見家では、代々このお役目を終えるまで名を与えないしきたりになっていた。葦嶽山ガラン石の出現により家族をすべて失う。そのため、名を与えてくれる者は存在しない。名を持たないことから、小学校でもよくいじめられていた。そのため年齢のわりに自虐心が強く、人の好き嫌いも激しい。かなりの泣き虫。

# 立科 冱

◇**氏名**—汐里 ひさぎ（しおさと ひさぎ）
【CV／竹内順子】
◇**性別**—女 ◇**年齢**—20歳
◇**身長**—166cm
◇**3サイズ**—B81cm／W58cm／H82cm
◇**出身地**—鹿島
◇**職業**—非合法サルベージャー

◆鹿島の漁師の娘。鹿島のことが好きで、水没してしまった今でも離れがたく、ひとり残っている。生きてゆくために、水没した各種物品のサルベージを非合法に請け負っており、操船から潜水まで、すべてひとりでこなす。情にもろく、なんでも引き受けてしまいがちな江戸っ子気質。当然、気が強く短い。少々乱暴な、男っぽい喋りかたをする。

# 汐里 ひさぎ

◇**氏名**—立科 冱（たてしな さえ）【CV／井上 瑤】
◇**性別**—女 ◇**年齢**—29歳 ◇**身長**—170cm
◇**3サイズ**—B85cm／W57cm／H87cm
◇**出身地**—関東 ◇**職業**—国家公務員（科学者）

◆科学技術庁から、石川県警に新設された【防除班】の科学顧問として出向してきた。【旺氣】を操るみづほに興味をもち、【寄り神】を科学的に撃退する恰好のサンプルとして、データ収集をおこなってきた。科学万能信仰の権化のような存在で、民間の伝承や信仰などの精神的なものを軽視する傾向が強い。エリート意識から、【退治屋】や非科学的な防神グッズを毛嫌いしている。

©1998 SQUARE / YUKE'S

## 使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

## 健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
スクウェア ユーザーサポート PHONE：03-5496-7117

SLPS 01291~3

©1998 SQUARE／YUKE'S キャラクターデザイン／皇 名月
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.